



UNIVERSIDADE DA CORUÑA  
DEPARTAMENTO DE MEDICINA

TESIS DOCTORAL

CREACIÓN Y APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS  
OBSERVACIONALES PARA EL ANÁLISIS DE LA  
ACCIÓN DE JUEGO DE LA LÍNEA DE DELANTERA  
EN RUGBY: TORNEO V NACIONES

DIRECTORES:

Dr. D. Miguel Ángel Saavedra García  
Dr. D. Rafael Arriaza Loureda

JUAN CARLOS VÁZQUEZ LAZO  
1999

**UNIVERSIDAD DE A CORUÑA**  
**DEPARTAMENTO DE MEDICINA**

**TESIS DOCTORAL**

Creación y aplicación de herramientas observacionales para el análisis de la acción de juego de la línea de delantera en Rugby: Torneo V Naciones.

**JUAN CARLOS VÁZQUEZ LAZO**  
1999

**DIRECTORES:**  
Dr. D. Miguel Ángel Saavedra García  
Dr. D. Rafael Arriaza Loureda

Universidad de A Coruña



**UNIVERSIDAD DE A CORUÑA  
DEPARTAMENTO DE MEDICINA**

**TESIS DOCTORAL**

Creación y aplicación de herramientas observacionales para el análisis de la acción de juego de la línea de delantera en Rugby: Torneo V Naciones.

**JUAN CARLOS VÁZQUEZ LAZO**  
1999

**DIRECTORES:**  
Dr. D. Miguel Ángel Saavedra García  
Dr. D. Rafael Arriaza Loureda

Universidad de A Coruña

RAFAEL ARRIAZA LOUREDA, Doctor en Medicina y Cirugía por la  
Universidad Complutense de Madrid,

HACE CONSTAR:

QUE el Licenciado D. JUAN CARLOS VÁZQUEZ LAZO ha realizado  
bajo mi codirección el trabajo de investigación doctoral titulado "Creación y  
aplicación de herramientas observacionales para el análisis de la acción de juego  
de la línea de delantera en Rugby: Torneo V Naciones". Dicho estudio reúne  
todos los requisitos exigibles para su presentación, defensa pública, y colación  
del grado de doctor.

En A Coruña a 16 Junio de 1999.

A large, stylized handwritten signature in black ink, likely belonging to Rafael Arriaza Loureda, positioned below the date.



**A mi padre**, a quien perdí en un mal momento, pero sus consejos siguen presentes, y **a mi madre**, quien durante muchos años supo enderezar mis pasos.

**A Clara** con quien espero compartir todo lo que me resta de vida.

**A Iago y Juan**, mis hijos, por los momentos no compartidos en un período muy importante de sus vidas.

## MI MAS SINCERO AGRADECIMIENTO:

A mis Directores de Tesis:

profesor **Miguel Ángel Saavedra García**, por creer y hacerme ver la realidad, por sus constantes desvelos y total apoyo,

profesor **Rafael Arriaza Loureda**, por respaldarme cuando lo necesité.

A **Javier Meizoso Presedo**, por su inquebrantable ayuda en la realización de la primera parte de la Tesis.

A **Rodrigo Costoya Santos**, por su buena disposición permitiendo mi trabajo.

A **Enrique Soto Martínez**, por su incuestionable crítica constructiva.

A mis **compañeros del INEF de Galicia** por sus consejos y estímulos.

A mis **alumnos de rugby** por aguantar mis especulaciones teóricas, y a mis **“amigos”, José, Lesmes y Carlos** por su ayuda en la toma de datos.

A **Clara** por su obstinación, perseverancia y firmeza al creer en mis posibilidades.

---

## Índice

---



## INDICE GENERAL

### **I.- Justificación y objetivos. pp 1**

### **II.- Estado actual de conocimientos sobre el tema. pp 11**

#### **II.1.- Características de identidad del rugby. pp13**

II.1.1.- Ha sabido conservar su ancestral y primitiva virilidad. pp 13

II.1.2.- Conserva y mantiene sus tradiciones (externas e internas) sobre su juego. pp 14

II.1.3.- Nunca a permitido que primara la victoria, el fin, por encima de los valores de su juego. pp 15

II.1.4.- Representa una actividad en donde se mezclan y tienen cabida prototipos de personalidades diferentes, caracterizados de manera mayoritaria en las distintas posiciones de juego. pp 16

II.1.5.- Es imprescindible la colaboración para poder llevar a cabo el juego. pp 17

#### **II.2.- Qué es el rugby. pp 17**

##### **II.2.1.- Resumen conceptual. pp 19**

II.2.1.1.- Es dinámica. pp 20

II.2.1.2.- Es naturalidad de acción. pp 20

II.2.1.3.- Es explotación de habilidades y capacidades individuales para el uso colectivo. pp 21

II.2.1.4.- Es diversión. pp 21

II.2.1.5.- Es compañerismo. pp 21

II.2.1.6.- Es tradición. pp 21

II.2.1.7.- Es juego. pp 22

#### **II.3.- Historia del rugby. pp 22**

##### **II.3.1.- Nacimiento del rugby. pp 22**

II.3.1.1.- Visión “romántica” del nacimiento del rugby. pp 23

II.3.1.2.- Juegos históricos paralelos. pp 25

II.3.1.2.1.- Ts’u Chu (Fútbol chino). pp 26

II.3.1.2.2.- Kemari. pp 26

II.3.1.2.3.- Pallone. pp 26

---

II.3.1.2.4.- Raíces Griegas: Episcyro, Phenindo, Aporrhaxis, Uranio.	pp 27
II.3.1.2.5.- Harspastum.	pp 27
II.3.1.2.6.- Soule.	pp 29
II.3.1.2.7.- Calcio.	pp 30
II.3.1.3.- Evolución histórica.	pp 31
II.3.1.3.1.- Soule vs. Calcio.	pp 31
II.3.1.3.2.- RUGBY. Siglo XVII, XVIII, XIX.	pp 31
II.3.1.3.3.- Lucha de reglas.	pp 33
II.3.1.3.4.- Rugby vs. Football.	pp 33
II.3.1.3.5.- R.F.U./R.F.L.	pp 34
II.3.1.3.6.- Actualidad.	pp 34
II.3.1.3.6.1.- El Torneo V Naciones.	pp 35
II.3.1.3.6.1.1.- La Copa Calcuta.	pp 36
II.3.1.3.6.1.2.- El Grand Slam.	pp 36
II.3.1.3.6.1.4.- La triple Corona.	pp 37
II.3.1.3.6.1.5.- La Cuchara de Madera.	pp 37
II.4.- Conocer y comprender un deporte: el rugby.	pp 39
II.4.1.- Las clasificaciones clásicas.	pp 43
II.4.1.1.- El rugby y su clasificación.	pp 54
II.4.1.2.- Nuevas tendencias de clasificación.	pp 54
II.4.2.- Diferentes tipos de rugbys.	pp 56
II.4.2.1.- Rugby a 15.	pp 56
II.4.2.2.- Rugby a 13.	pp 56
II.4.2.3.- Rugby a 7 (Seven).	pp 57
II.4.2.4.- Rugby a 12.	pp 57
II.4.2.5.- Rugby a 9.	pp 57
II.4.2.6.- Rugby Image, Rugby Master, Rugby Sala, Mini Rugby.	pp 58
II.5.- La estructura formal del rugby.	pp 60
II.5.1.- Las constantes formales.	pp 62
II.5.1.1.- El móvil (el balón).	pp 62
II.5.1.1.1.- Diferenciación del móvil en función de la tipología del rugby.	pp 64
II.5.1.2.- El espacio.	pp 64
II.5.1.2.1.- Diferenciación del espacio formal en función de la tipología del rugby.	pp 66
II.5.1.3.- El tiempo.	pp 67

---

II.5.1.3.1.- Diferenciación del tiempo formal en función de la tipología del rugby.	pp 67
II.5.1.4.- Los jugadores.	pp 68
II.5.1.4.1.- Diferenciación de los jugadores en función de la tipología del rugby.	pp 68
II.5.1.5.- El objetivo.	pp 69
II.5.1.5.1.- Diferenciación del objetivo en función de la tipología del rugby.	pp 70
II.5.1.6.- El tanteo.	pp 71
II.5.1.6.1.- Diferenciación del tanteo en función de la tipología del rugby.	pp 72
II.5.1.7.- Las reglas.	pp 73
II.5.1.7.1.- Diferenciación de las reglas en función de la tipología del rugby.	pp 74
II.5.1.8.- La técnica.	pp 74
II.5.2.- Valoración de las constantes de estructura formal en relación con el rugby.	pp 76
II.6.- La estructura funcional del rugby.	pp 77
II.6.1.- Concepto de estructura funcional.	pp 77
II.6.1.1.- Determinación de la estructura funcional.	pp 78
II.6.1.1.1.- Por la estructura formal.	pp 78
II.6.1.1.2.- Por la filosofía del juego.	pp 79
II.6.1.1.3.- Por el entrenamiento condicional.	pp 79
II.6.1.1.4.- Por los jugadores.	pp 80
II.6.1.1.5.- Por el modelo de análisis.	pp 80
II.6.2.- Las visiones dentro de las estructuras.	pp 80
II.6.2.1.- Visión tradicional.	pp 82
II.6.2.1.1.- Características.	pp 82
II.6.2.1.2.- Etapas.	pp 84
II.6.2.2.- Visión integradora.	pp 87
II.6.2.2.1.- Características.	pp 87
II.6.2.2.2.- Etapas.	pp 88
II.6.3.- Interpretación de la estructura funcional con respecto al rugby.	pp 94
II.6.3.1.- Estructura funcional del rugby en base a un modelo técnico-táctico.	pp 94
II.6.3.1.1.- Concepto de técnica deportiva.	pp 101
II.6.3.1.2.- Desarrollo analítico de las técnicas.	pp 103
II.6.3.1.2.1.- Conducción.	pp 103



---

II.6.3.1.2.1.1.- A 1 mano.	pp 104
II.6.3.1.2.1.2.- A 2 manos.	pp 104
II.6.3.1.2.1.3.- De patada.	pp 105
II.6.3.1.2.2.- Recepciones.	pp 105
II.6.3.1.2.2.1.- Recepciones de patada.	pp 105
II.6.3.1.2.2.2.- Recepciones ante pase alto, medio o bajo.	pp 106
II.6.3.1.2.2.3.- Recepciones en el suelo.	pp 106
(a) Recepciones en el suelo en apoyo.	pp 107
(b) En el suelo en arrastre.	pp 107
II.6.3.1.2.3.- Placajes.	pp 108
II.6.3.1.2.3.1.- Placaje lateral.	pp 108
II.6.3.1.2.3.2.- Frontal.	pp 108
II.6.3.1.2.3.3.- Posterior.	pp 109
II.6.3.1.2.4.- Blocajes.	pp 109
II.6.3.1.2.5.- Patadas.	pp 110
II.6.3.1.2.5.1.- De volea.	pp 110
II.6.3.1.2.5.1.1.- Patadas "Apanander (up & under)".	pp 111
II.6.3.1.2.5.1.2.- Patadas "Chips".	pp 111
II.6.3.1.2.5.1.3.- Patadas de "Recentraje".	pp 111
II.6.3.1.2.5.1.4.- Patadas a seguir.	pp 111
II.6.3.1.2.5.2.- Patadas rasas.	pp 111
II.6.3.1.2.5.3.- Patada plantada.	pp 111
II.6.3.1.2.5.4.- Drops.	pp 112
II.6.3.1.2.6.- Pases.	pp 113
II.6.3.1.2.6.1.- Trayectoria pendular.	pp 114
II.6.3.1.2.6.2.- Trayectoria circular.	pp 114
II.6.3.1.2.7.- Transmisiones.	pp 114
II.6.3.1.2.7.1.- Transmisiones abiertas.	pp 114
II.6.3.1.2.7.2.- Transmisiones arrebatadas/robadas.	pp 114
II.6.3.1.2.8.- Cargas.	pp 115
II.6.3.1.3.- Concepto de táctica deportiva.	pp 115
II.6.3.1.3.1.- Desarrollo analítico de la táctica.	pp 117
II.6.3.1.4.- Definición de estrategia.	pp 118
II.6.3.1.5.- Relación entre técnica y táctica.	pp 119
II.6.3.1.6.- Relación entre táctica y estrategia.	pp 120
II.6.3.1.7.- Conclusiones relacionadas con la conceptualización y diferenciación de la técnica, la táctica y la estrategia.	pp 120
II.6.3.2.- Estructura funcional en base a un modelo ataque-defensa.	pp 122
II.6.3.2.1.- Defensa.	pp 123
II.6.3.2.2.- Ataque.	pp 124
II.6.3.3.- Estructura funcional en base a un modelo sociomotriz.	pp 130

---

II.6.3.3.1.- Una propuesta de los posibles roles y subroles en rugby. pp 152

II.6.3.3.2.- Roles. pp 155

II.6.3.3.3.- Subroles. pp 156

II.6.3.3.3.1.- Conductas. pp 156

II.6.3.3.4.- Diferenciación de roles y subroles en función de los diferentes puestos específicos de la delantera o de la línea. pp 160

II.6.3.3.5.- Acciones de juego y modo de ejecutarlas. pp 162

II.6.3.4.- Análisis comparativo entre los modelos de análisis de la estructura funcional. pp 165

II.6.4.- Elementos de estructura funcional. pp 168

II.6.4.1.- Juego a la mano. pp 169

II.6.4.2.- Juego al pie. pp 169

II.6.4.3.-Maul. pp 169

II.6.4.4.- Ruck. pp 169

II.6.4.5.- Touche. pp 170

II.6.4.6.- Melé. pp 170

### **III.- Material y métodos. pp173**

III.1.- Elementos de estructura funcional. pp 175

III.2.- Construcción de las planillas de observación de cada uno de los elementos de estructura funcional del rugby. pp 176

III.2.1.- La mele. pp 177

III.2.1.1.- Zona de localización. pp 177

III.2.1.2.- Estado inicial. pp 178

III.2.1.3.- Formación. pp 179

III.2.1.4.- Introducción del balón. pp 180

III.2.1.5.- Desarrollo de la mele. pp 180

III.2.1.6.- Estado final del desarrollo de la mele. pp 181

III.2.1.7.- Resultado inicial. pp 182

III.2.1.8.- Resultado final. pp 182

III.2.2.- La touche. pp 183

III.2.2.1.- Zona de localización. pp 183

III.2.2.2.- Estado inicial. pp 184

III.2.2.3.- Formación. pp 185

III.2.2.4.- Desarrollo.	pp 186
III.2.2.5.- Resultado final del desarrollo.	pp 186
III.2.2.6.- Resultado final.	pp 187
III.2.3.- El maul.	pp 188
III.2.3.1.- Zona de localización.	pp 188
III.2.3.2.- Estado inicial.	pp 189
III.2.3.3.- Formación.	pp 190
III.2.3.4.- Desarrollo.	pp 190
III.2.3.5.- Estado del desarrollo.	pp 191
III.2.3.6.- Resultado final.	pp 191
III.2.4.- El ruck.	pp 192
III.2.4.1.- Zona de localización.	pp 192
III.2.4.2.- Estado inicial.	pp 193
III.2.4.3.- Formación.	pp 194
III.2.4.4.- Desarrollo.	pp 194
III.2.4.5.- Estado del desarrollo.	pp 195
III.2.4.6.- Resultado final.	pp 195
III.2.5.- El juego a la mano.	pp 196
III.2.5.1.- Zona de localización.	pp 196
III. 2.5.2.- Desarrollo.	pp 197
III.2.5.3.- Resultado final.	pp 198
III.2.6.- El juego al pie.	pp 199
III.2.6.1.- Zona de localización.	pp 199
III.2.6.2.- Desarrollo.	pp 200
III.2.6.3.- Resultado final.	pp 200
III.3.- Instrumento de análisis integrado.	pp 201
III.3.1.- Partido.	pp 201
III.3.2.- Tiempo.	pp 202
III.3.3.- Recuperación.	pp 202
III.3.4.- Zona de recuperación.	pp 203
III.3.5.- Acción.	pp 204

---



III.3.6.- Zona de inicio.	pp 205
III.3.7.- Formación.	pp 205
III.3.8.- Desarrollo.	pp 206
III.3.9.- Resultado inicial.	pp 207
III.3.10.- Apertura.	pp 208
III.3.11.- Resultado final.	pp 209
III.3.12.- Final.	pp 209
III.3.13.- Zona de finalización.	pp 210
III.4.- Muestreo.	pp 211
III.4.1.- Elección y preparación de los observadores.	pp 211
III.5.- Organización y diseño de la obtención y tratamiento de los datos.	pp 211
III.5.1.- La recuperación del móvil (Objetivo 4.1).	pp 211
III.5.2.- Elementos de estructura funcional tratados de forma conjunta (Objetivo 4.2).	pp 212
III.5.3.- Juego al pie (Objetivo 4.3).	pp 213
III.5.4.- Juego a la mano (Objetivo 4.4).	pp 214
III.5.5.- Maul (Objetivo 4.5).	pp 215
III.5.6.- Ruck (Objetivo 4.6).	pp 216
III.5.7.- Touche (Objetivo 4.7).	pp 217
III.5.8.- Mele (Objetivo 4.8).	pp 218
III.5.9.- Utilización del espacio y su relación con los elementos de estructura funcional (Objetivo 4.9).	pp 219
III.5.10.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación al tiempo (Objetivo 4.10).	pp 222
III.5.11.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación al resultado (Objetivo 4.11).	pp 224
<b>IV.- Resultados.</b>	pp 227
IV.1.- La recuperación del móvil.	pp 229
IV.1.1.- Formas de recuperación.	pp 229
IV.1.2.- Ocupación del espacio, lugares de recuperación.	pp 230

---

IV.2.- Elementos de estructura funcional o acciones de juego desarrollados con posesión de móvil. pp 231

IV.2.1.- Tratados de forma conjunta. pp 231

IV.2.1.1.- Utilización de los elementos de estructura funcional. pp 231

IV.2.1.2.- Ocupación del espacio, lugares de inicio de jugada. pp 232

IV.2.1.3.- Ocupación del espacio, lugares de final de jugada. pp 233

IV.2.1.4.- Elemento de estructura funcional derivado. pp 233

IV.2.2.- Tratados de forma individual. pp 235

IV.2.2.1.- Juego al pie. pp 235

IV.2.2.1.1.- Jugadores que patean. pp 235

IV.2.2.1.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se patea. pp 236

IV.2.2.1.3.- Ocupación del espacio, lugares de final de jugada. pp 237

IV.2.2.1.4.- Resultado final del juego al pie y elemento de estructura funcional derivado. pp 237

IV.2.2.2.- Juego a la mano. pp 239

IV.2.2.2.1.- Jugadores que inician el juego a la mano. pp 239

IV.2.2.2.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se inicia el juego a la mano. pp 241

IV.2.2.2.3.- Número de jugadores que intervienen en el juego a la mano. pp 242

IV.2.2.2.4.- Ocupación del espacio, lugares en los que finaliza el juego a la mano. pp 243

IV.2.2.2.5.- Resultado final del juego a la mano y elemento de estructura funcional derivado. pp 244

IV.2.2.3.- Maul. pp 247

IV.2.2.3.1.- Número de jugadores que forman inicialmente el maul. pp 247

IV.2.2.3.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se inicia el maul. pp 248

IV.2.2.3.3.- Desarrollo de los elementos de estructura funcional, el maul. pp 249

IV.2.2.3.4.- Resultado inicial del maul. pp 250

IV.2.2.3.5.- Ocupación del espacio, lugares en los que finaliza el maul. pp 251

IV.2.2.3.5.- Resultado final del maul y elemento de estructura funcional derivado. pp 251

IV.2.2.4.- Ruck. pp 254

IV.2.2.4.1.- Número de jugadores que forman inicialmente el ruck. pp 254

IV.2.2.4.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se inicia el ruck. pp 255

IV.2.2.4.3.- Desarrollo de los elementos de estructura funcional, el ruck. pp 256

IV.2.2.4.4.- Resultado inicial del ruck. pp 257

IV.2.2.4.5.- Ocupación del espacio, lugares en los que finaliza el ruck. pp 258

IV.2.2.4.6.- Resultado final del ruck y elemento de estructura funcional derivado. pp 258

#### IV.2.2.5.- Touche. pp 261

IV.2.2.5.1.- Número de jugadores que forman inicialmente la touche. pp 261

IV.2.2.5.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se inicia la touche. pp 262

IV.2.2.5.3.- Formación de los elementos de estructura funcional, la touche. pp 263

IV.2.2.5.4.- Desarrollo de los elementos de estructura funcional, la touche. pp 264

IV.2.2.5.5.- Resultado inicial de la touche. pp 265

IV.2.2.5.6.- Ocupación del espacio, lugares en los que finaliza la touche. pp 266

IV.2.2.5.7.- Resultado final de la touche y elemento de estructura funcional derivado. pp 266

#### IV.2.2.6.- Mele. pp 269

IV.2.2.6.1.- Número de jugadores que forman inicialmente la mele. pp 269

IV.2.2.6.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se inicia la mele. pp 270

IV.2.2.6.3.- Formación de los elementos de estructura funcional, la mele. pp 270

IV.2.2.6.4.- Desarrollo de los elementos de estructura funcional, la mele. pp 271

IV.2.2.6.5.- Resultado inicial de la mele. pp 272

IV.2.2.6.6.- Ocupación del espacio, lugares en los que finaliza la mele. pp 274

IV.2.2.6.7.- Resultado final de la mele y elemento de estructura funcional derivado. pp 275

### IV.3.- Análisis del espacio: elementos de estructura funcional o acciones de juego desarrollados. pp 277

#### IV.3.1.- Análisis horizontal. pp 277

IV.3.1.1.- Zonas 1,2 y 3. pp 275

IV.3.1.2.- Zonas 4,5 y 6. pp 280

IV.3.1.3.- Zonas 7,8 y 9. pp 281

IV.3.1.4.- Zonas 10,11 y 12. pp 282

IV.3.1.5.- Zonas 13,14 y 15. pp 283

IV.3.1.6.- Zonas 16,17 y 18. pp 284

IV.3.1.7.- Zonas 19, 20 y 21. pp 285

IV.3.1.8.- Zonas 22,23 y 24. pp 286

IV.3.1.9.- Desplazamientos verticales en el desplazamiento horizontal del espacio. pp 287

#### IV.3.2.- Análisis vertical. pp 289

IV.3.2.1.- Pasillo izquierdo (zonas 1,4,7,10,13,16,19,22). pp 289

IV.3.2.2.- Pasillo central (zonas 2,5,8,11,14,17,20,23). pp 290



IV. 3.2.3.- Pasillo derecho (zonas 3,6,9,12,15,18,21,24). pp 391

IV.4.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación al tiempo.  
pp 392

IV.4.1.- Primer tiempo, primer cuarto. pp 294

IV.4.2.- Primer tiempo, segundo cuarto. pp 295

IV.4.3.- Primer tiempo, tercer cuarto. pp 296

IV.4.4.- Primer tiempo, último cuarto. pp 297

IV.4.5.- Primer tiempo, descuento. pp 298

IV.4.6.- Segundo tiempo, primer cuarto. pp 299

IV.4.7.- Segundo tiempo, segundo cuarto. pp 300

IV.4.8.- Segundo tiempo, tercer cuarto. pp 301

IV.4.9.- Segundo tiempo, último cuarto. pp 302

IV.4.10.- Segundo tiempo, descuento. pp 303

IV.5.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación a la  
puntuación. pp 304

IV.5.1.- Ventaja en el marcador. pp 305

IV.5.2.- Situación de empate. pp 306

IV.5.3.- Desventaja en el marcador. pp 307

## **V.- Discusión. pp 309**

V.1.- Acerca de los modelos. pp 311

V.1.1.- Discusión del parámetro espacio en relación a los modelos de análisis. pp  
315

V.1.2.- Discusión del parámetro tiempo en relación a los modelos de análisis. pp  
316

V.1.3.- Discusión del parámetro resultado en relación a los modelos de análisis.  
pp 317

V.2.- Acerca del muestreo. pp 318

V.3.- Acerca de los resultados. pp 318

V.3.1.- Análisis sintético de resultados. pp 319

---

- V.3.1.1.- Análisis de la recuperación del móvil. pp 319
- V.3.1.2.- Análisis del desarrollo de las acciones con posesión de móvil (tratadas de forma conjunta). pp 319
- V.3.1.3.- Análisis del desarrollo de las acciones con posesión de móvil (tratadas de forma individual). pp 320
  - V.3.1.3.1.- Juego al pie. pp 320
  - V.3.1.3.2.- Juego a la mano. pp 320
  - V.3.1.3.3.- Maul. pp 321
  - V.3.1.3.4.- Ruck. pp 322
  - V.3.1.3.5.- Touche. pp 322
  - V.3.1.3.6.- Mele. pp 323
- V.3.1.4.- Análisis horizontal del espacio. pp 323
  - V.3.1.4.1.- Zonas 1,2 y 3. pp 324
  - V.3.1.4.2.- Zonas 4,5 y 6. pp 324
  - V.3.1.4.3.- Zonas 7,8 y 9. pp 324
  - V.3.1.4.4.- Zonas 10,11 y 12. pp 324
  - V.3.1.4.5.- Zonas 13,14 y 15. pp 325
  - V.3.1.4.6.- Zonas 16,17 y 18. pp 325
  - V.3.1.4.7.- Zonas 19,20 y 21. pp 325
  - V.3.1.4.8.- Zonas 22,23 y 24. pp 325
  - V.3.1.4.9.- Desplazamientos verticales en el análisis horizontal del espacio. pp 326
- V.3.1.5.- Análisis vertical del espacio. pp 326
  - V.3.1.5.1.- Pasillo izquierdo (zonas 1,4,7,10,13,16,19,22). pp 326
  - V.3.1.5.2.- Pasillo central (zonas 2,5,8,11,14,17,20,23). pp 326
  - V.3.1.5.3.- Pasillo derecho (zonas 3,6,9,12,15,18,21,24). pp 326
- V.3.1.6.- Análisis del tiempo. pp 327
- V.3.1.7.- Análisis de la puntuación. pp 327

## **VI.- Conclusiones. pp 331**

## **VII.- Bibliografía. pp 339**

---

## **I. Justificación y objetivos**

---



## I.- Justificación y objetivos.

Cuando abordamos procesos deportivos como los de iniciación o entrenamiento-competición, necesitamos conocer el deporte en cuestión de un modo que resulte útil para la intervención en dichos procesos. Sin embargo analizar el juego, ha presentado siempre muchas dificultades debido a los innumerables aspectos que se entrelazan en relación a su fundamentación. La profusión de parámetros que configuran la red de contenidos que intervienen en los procesos derivados: aprendizaje o entrenamiento-competición deportivos, nos aboca a un trabajo complejo y laborioso, ya que será necesario responder a muchas preguntas que se van a entrelazar para dar respuesta a la infinidad de posibilidades de intervención. Por ello será necesario establecer un criterio básico que oriente esas preguntas hacia un objetivo concreto y utilizar un procedimiento que nos sirva para responderlos. Ese procedimiento es el análisis observacional.

El análisis observacional en el ámbito deportivo nos posibilita el conocer cualquier deporte desde el punto de vista que deseemos; basta con disponer de los instrumentos necesarios para observar los parámetros que se desea analizar y para extraer la información pertinente de los datos obtenidos. Esto nos permite incidir en los procesos de iniciación y de entrenamiento-competición desde una posición más consciente, sustentada en los datos extraídos. También permite una retroalimentación útil entre los resultados obtenidos y los métodos utilizados.

Proceso de iniciación.  
Proceso de entrenamiento/competición.  
Proceso de observación-análisis.

### Proceso de iniciación deportiva:

Desde su planteamiento pedagógico, hasta su visión higienicista ha jugado uno de los papeles mas representativos dentro del estudio del deporte y su aportación a la sociedad de nuestro tiempo. Este proceso es conocido también, en su perspectiva didáctica, como proceso de enseñanza-aprendizaje, o como un proceso adaptativo. Lo que nos lleva a interpretarlo como la toma de contacto, los primeros pasos sobre los que daremos la base para el desarrollo posterior.

---



Proceso de entrenamiento/competición deportiva:

Es la continuación del proceso de iniciación. También es un proceso de enseñanza/aprendizaje cuyos objetivos se establecen en el ámbito del rendimiento deportivo.

Proceso de observación/análisis deportivo:

Necesitamos el proceso de iniciación para dar salida y posterior continuidad al proceso de entrenamiento-competición, y al mismo tiempo necesitamos el proceso de observación análisis para poder retroalimentar las posibilidades de acierto o error que se produzcan en el desarrollo de los dos anteriores. De igual manera tenderemos a subordinar a la competición el desarrollo de la herramienta de observación que servirá como la base del trabajo de readaptación, necesario en todo elemento evolutivo y modificable.

Este modo de contemplar los diferentes deportes ha dado lugar a diferentes modelos, definido cada uno por los distintos criterios básicos que fundamentan el análisis observacional y la perspectiva desde la que se incidirá, posteriormente, en los procesos vinculados a la intervención deportiva.

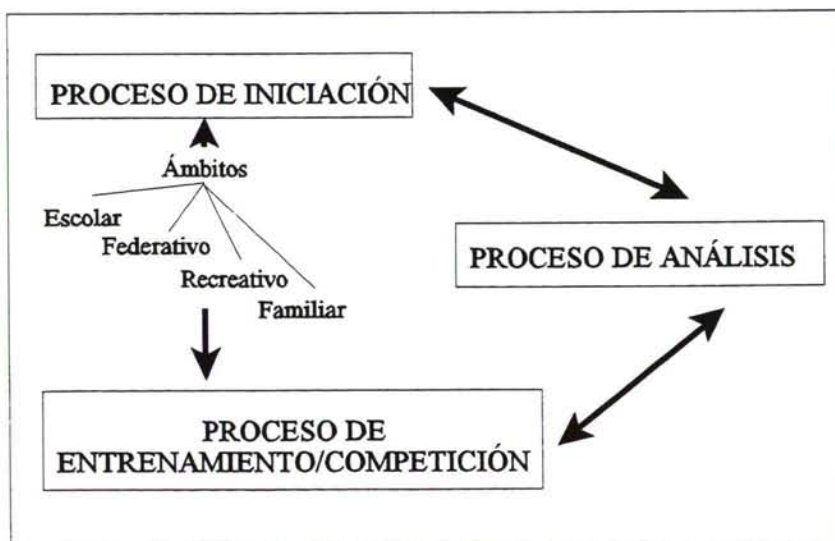


Gráfico I.1.- Vinculación entre procesos deportivos

El Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua (1989, pp 1045) define modelo como el “esquema teórico de un sistema o realidad compleja, que se elabora para facilitar su comprensión y estudio”. Pero tomemos la definición que sobre modelo o teoría presenta Hawking, S. (1988-1996, pp 27-29), quien dice: “una teoría es simplemente un modelo del universo de estudio, o una parte de él, y un conjunto de reglas que relacionan las magnitudes del modelo con las observaciones que realizamos. Éste sólo existe en nuestras mentes y no tiene ninguna otra realidad”. Así también nos dice que: “una teoría es una buena teoría siempre que satisfaga dos requisitos: debe describir con precisión un amplio conjunto de observaciones sobre la base de modelos que contengan sólo unos pocos parámetros, y debe ser capaz de predecir positivamente los resultados de observaciones futuras”.

En relación al deporte y desde una visión tradicionalista, el proceso de análisis seguido buscaba la división del conjunto de las conductas representadas dentro de la acción de juego desde una perspectiva ajena a la propia acción de juego y con una concepción del deporte basada en la motricidad. Así surge el modelo técnico-táctico<sup>1</sup> (Leali, 1986, 1987, 1988; Wein, 1980, 1991). Posteriormente<sup>2</sup> (Malho, 1974) la concepción del deporte sobrepasa la dimensión motriz e intenta una visión integradora del mismo. De esta forma hacen su aparición los modelos de ataque-defensa (Bayer, 1986, 1987, 1992; Blázquez, 1986) y con posterioridad el sociomotriz (Parlebas, 1986, 1988, 1989; Hernández, 1988, 1990, 1992, 1993, 1994; Lasierra, 1992, 1993, 1997; Lavega, 1993; Devís, J. 1992, 1995, 1996) que introducen conceptos conductuales derivados de la acción de juego.

---

1 La concepción del modelo ‘técnico-táctico’ ha sido presentada con posterioridad a su creación, ya que no nace como tal, simplemente era una forma tradicional y concreta de llevar a cabo el proceso deportivo. De ahí la dificultad que presenta el concretar un autor/es que representen y firmen la creación del modelo.

2 F. Mahlo en su trabajo desarrolla la visión del deporte desde un todo en el que el concepto cognitivo juega un papel fundamental para su entendimiento. De esta forma crea y da valor a una nueva manera de interpretar y llevar a cabo el análisis deportivo.

---

Autor representativo	Teoría /Modelo	Elementos estructurales que se consideran	Análisis de la Acción de juego	Propuesta General de la teoría / modelo
LEALI 1985	Modelo Técnico-táctico	Aspectos técnicos y tácticos		Desarrollo sistemático del comportamiento para la formación de jugadores.
MALHO 1969	Modelo asociacionista y procesual		Fases de Acción táctica Percepción y análisis de la situación Solución mental del problema Solución motriz del problema	Combinaciones gestuales en el desarrollo de la acción colectiva por medio de juegos para la formación táctica
BAYER 1982-1987	Modelo fenómeno estructural (Ataque - defensa)	Pelota Porteros Compañeros Adversarios Terreno Reglas	Principios generales de Ataque-Defensa Intenciones tácticas de Ataque-Defensa	Aplicaciones de las intenciones tácticas para la formación de jugadores
PARLEBAS 1981-1984	Teoría praxiológica (Modelo sociomotriz panietesiano)	Universales Ludomotores		Intención de elevar a Ciencia el estudio del deporte
THORPE, BUNKER, ALMOND 1980	Modelo transversal		Principios tácticos	Clasificación de los juegos deportivos Programa de aprendizaje para los juegos deportivos Programa de aprendizaje para la comprensión de los juegos deportivos
VANKERSAVER 1987	Modelo cognitivo	Espacio Subroles Comunicación motriz	Roles y Subroles	Propuesta de formación de jugadores.
BLAZQUEZ 1984	Modelo estructural y funcional	Principios: Espacio Comunicación motriz Estrategia Limitaciones reglamentarias		Propuesta didáctica de los juegos de equipo Clasificación de los juegos en base a su estructura funcional
HERNÁNDEZ MORENO 1985-1994-1995	Modelo estructuralista funcionalista (Modelo praxiológico)	Parámetros estructurales La técnica Espacio Comunicación motriz Reglamento de juego Tiempo Estrategia motriz deportiva		Propuesta de iniciación a un deporte Identificación de roles y subroles
DEVIS, PEIRÓ 1992	Modelo comprensivo		Principios tácticos	Enfoque curricular alternativo de los juegos deportivos. Clasificación de los juegos según la intención curricular.
LASIERRA, LAVEGA 1993	Modelo fenómeno estructural (Síntesis)	Características praxiológicas Estructura de duelo Imperativos temporales Limitaciones espaciales necesidad de manipular un balón		Propuesta de iniciación a los deportes de equipo.
AMADOR 1994	Modelo estructural sintético	Componentes de sistema praxiológico espacio locomotor, comunicación, sistema de puntuación, tiempo, estrategia motriz.	Roles Subroles	Propuesta de iniciación a los deportes de lucha
JIMÉNEZ 1994	Modelo integrador	Estructura interna Espacio móvil Adversario Tiempo Compañeros Reglas	Roles Comunicación	Propuesta de tratamiento didáctico de los deportes de cooperación-oposición, espacio común y participación simultánea

Cuadro-resumen I.1.- Síntesis de presentación de modelos de análisis.

En el cuadro anterior (Cuadro-resumen I.1, modificado de Navarro y Jiménez, 1998) hemos tratado de resumir los modelos más representativos acerca del estudio de la acción de juego y sus implicaciones a los procesos de iniciación y de entrenamiento/competición. Sin embargo debemos decir que existen más trabajos realizados con tal finalidad y, que aunque pueden ser catalogados de derivaciones de



los presentados aquí, consideramos que deben ser reconocidos (Garganta, 1993; Pinto, 1993; Oliveira, 1997; Tavares, 1997; entre otros).

Si en la visión tradicional, la división analítica del deporte desempeña un papel determinante, derivado de la propia estructura reglamentaria (formal-interna) del mismo. En la visión integradora nos encontramos con una clara referencia a la acción de juego (funcional), independientemente del reglamento existente, ya que, abordamos la observación con múltiples posibilidades derivadas de una regla de juego. (Ver capítulo II.6, pp 77).

Sin embargo, desde la perspectiva de estos modelos nos encontramos con un problema y es que la interdependencia de los tres procesos parece poco consistente. Hoy por hoy coincidimos en la necesidad de formar jugadores (proceso de iniciación) para que tengan su máximo exponencial de cara a la futura acción de juego (proceso de entrenamiento-competición), pero no vemos una relación clara en cuanto a la herramienta que nos permita extraer la mayor cantidad de información útil posible y que identifique los elementos característicos que será necesario conocer para poder incidir en la preparación de los jugadores.

Básicamente todos los modelos de análisis de la estructura funcional de la acción de juego analizan ésta última desde criterios de funcionalidad externos a la misma, por lo que los resultados que obtienen carecen de una aplicación directa sobre la mejora de la propia acción de juego. Para llevar a cabo esta tarea creemos que es preciso analizar la acción de juego desde su propia estructura interna y extraer la estructura funcional sobre las que se asienta, de modo que, después de determinar cómo se desarrollan, pueda transferirse esa información a los procesos de iniciación o de entrenamiento-competición. Bajo este parámetro el hombre en movimiento no es el objetivo fundamental de estudio sino que se analiza éste supeditado a la acción de juego. De esta manera los resultados obtenidos revierten directamente y de forma significativa sobre la valoración y los procesos de mejora de esta acción de juego.

Así, nuestro propósito es conseguir extraer, tras un análisis exhaustivo de los modelos de estructura funcional existentes en la actualidad, aquellos elementos que nos permitan incidir en los procesos deportivos.

El modelo de análisis deportivo aquí presentado se denominará '**análisis de la estructura funcional de la acción de juego**'. Este modelo estará contextualizado en un marco espacio-temporal y de la puntuación que vienen determinados por la estructura formal y funcional del propio deporte.

---

La incidencia en los procesos de iniciación o entrenamiento, ha de realizarse bajo las limitaciones de la estructura formal, que utilizamos como marco de estudio de las acciones de juego, que a su vez retroalimentan a ésta estructura formal-interna (Vázquez, 1997; Navarro y Jiménez, 1998). Por lo tanto el análisis ha de realizarse en el ámbito de la estructura funcional, sin olvidar las limitaciones aportadas por la estructura formal. (Ver capítulo II.5, pp 60).

La estructura funcional parte de situaciones estándar propias de cada deporte, que denominaremos elementos de estructura funcional, y que son los puntos de inicio de las acciones motrices subsiguientes. El análisis de las conductas motrices que configuran una acción motriz desde una dimensión observacional nos permitirá establecer la **lógica interna** de la acción de juego para mejorar en el conocimiento de las acciones de juego derivadas en cualquiera de los procesos. Éste modelo, aún partiendo de bases analíticas, al igual que los modelos existentes, tiene como finalidad la interpretación de las conductas con el fin de la mejora conceptual de las acciones de juego para, de esta forma, explicarlas desde parámetros que definen su lógica interna.

Para cumplir los objetivos de este trabajo elaboraremos un instrumento de observación para el análisis del rugby bajo esta perspectiva explicada, obteniendo de este modo una información multidireccional que retroalimente todos los sistemas de funcionamiento de este deporte; crearemos una herramienta que nos permita analizar la estructura funcional de la acción de juego partiendo precisamente de esa propia acción de juego, identificativa para cada deporte por sí misma y dentro de un marco espacio-temporal.

La división tradicional en líneas de delantera y 3/4, determinada por la estructura formal del deporte y del comportamiento de los individuos dentro de la acción de juego desde una perspectiva histórica refuerzan más ésta división. Los objetivos estratégicos derivados de la finalidad del juego otorgan funciones diferentes a las dos líneas de juego mencionadas, caracterizando sistemas de juego distintos a la vez que complementarios

Abordaremos únicamente en este trabajo el estudio de la delantera por considerarla el elemento iniciador de toda acción de juego. Veremos que derivada de su estructura formal, el rugby requiere de este grupo de jugadores para poder dar salida y elaborar las acciones fundamentales de este deporte.

Planteada la línea del trabajo, intentaremos cumplimentar los siguientes objetivos:

---



- 1º.- Detectar los parámetros de configuración de la estructura funcional del rugby en su juego de delantera.
  - 2º.- Elaborar instrumentos de análisis de la/s acción/es de juego partiendo de las acciones motrices (elementos de estructura funcional) propias de la línea de delantera en el rugby.
  - 3º.- Elaborar un instrumento de análisis integrado de todos los elementos de estructura funcional sobre la acción de juego.
  - 4º.- Elaborar métodos de análisis para la interpretación del juego.
    - 4.1.- Describir y valorar las formas de recuperación del móvil.
    - 4.2.- Describir y valorar los distintos elementos de estructura funcional tratados de forma conjunta.
    - 4.3.- Describir y valorar el juego al pie.
    - 4.4.- Describir y valorar el juego a la mano.
    - 4.5.- Describir y valorar el maul
    - 4.6.- Describir y valorar el ruck.
    - 4.7.- Describir y valorar la touche.
    - 4.8.- Describir y valorar la mele.
    - 4.9.- Describir y comprender la utilización espacial del campo y su relación con el uso de los distintos elementos de estructura funcional.
    - 4.10.- Describir y comprender la utilización de los elementos de estructura funcional en función del tiempo.
    - 4.11.- Describir y comprender la utilización de los elementos de estructura funcional en función del resultado.
-



---

## **II.- Estado actual de conocimientos sobre el tema**

---



## **II.- Estado actual de conocimientos sobre el tema.**

### **II.1.- Características de identidad del rugby.**

En muchas ocasiones hemos oído que algunos deportes se tildan de “distintos”, “raros”, “curiosos” y/o “extraños” (Harris, D. 1976). Las causas pueden ser de muy diversa índole; desde que en la sociedad, de la cual parten estos calificativos, no cuente entre su repertorio deportivo habitual con esta actividad, y por ello se encuentra totalmente desinformada sobre sus posibilidades y características; hasta que ese deporte discrepante se diferencie tanto de los habitualmente ejecutados en ese colectivo calificador, que en realidad se haga divergente y extraño.

El rugby, tal vez, sea uno de esos deportes “diferentes”. La razón estriba no tanto en la primera de las causas expuestas, ya que día a día se va reconociendo más entre la globalidad deportiva de nuestro país. Así, lo encontramos ya como un asiduo de las retransmisiones deportivas, aunque sólo sea en referencia a un Torneo (V Naciones), pero el caso es que ya tiene representatividad propia entre espectáculos socialmente concretos. Además paso a paso se va haciendo un hueco entre las actividades que reconocen y aceptan colectivos como el universitario, lo que da a este deporte una representatividad social.

Tal vez la razón de su distinción esté en esa segunda causa referenciada: que el rugby es un deporte diferente y extraño en sí mismo por la razón de presentarse como una actividad que escapa de lo convencionalmente practicado. Ya buscaremos entre sus antecedentes el porqué; ahora centrémonos en comentar, bajo una amplia perspectiva, cuáles son las características que lo hacen diferente a los demás deportes. Las podemos encontrar entre las siguientes afirmaciones:

#### **II.1.1.- Ha sabido conservar su ancestral y primitiva virilidad.**

Decía Sir Wavell Wakefield (García, H. 1964, pp 15) acerca de este deporte: “Es un juego duro, y esa es una de sus principales virtudes”. De esta manera explicaba este caballero inglés uno de las principales características de este deporte y uno de sus principales objetivos. El rugby es un deporte en donde el contacto se produce de forma frecuente y buscada.

---



En él se facilita el uso de los recursos de corporalidad que se limita en la mayoría de los otros deportes. Todo ello reglamentado, con lo que excluimos ese concepto con el que en muchas ocasiones se ha determinado y todavía se determina a este deporte: “violento”.

El rugby no es violento aunque si puede ser agresivo. Siempre se usan ambos conceptos, aunque de forma errónea, para caracterizarlo. Es duro, si; hay contacto, si; pero no presenta ese rasgo de irracionalidad que conllevaría el uso de la violencia o de la agresividad no racional (Barash, D. 1979). Precisamente se tiende a trabajar en lo contrario; en la incorporación del uso racional de la fuerza y la corporalidad. Esta característica es uno de los rasgos más determinantes para diferenciar a este deporte de los demás. Tal vez, para los amantes de las comparaciones, tan sólo encontremos en los llamados deportes de combate-lucha, también calificados como sociomotrices de oposición, una similitud con respecto a este comportamiento.

### **II.1.2.- Conserva y mantiene sus tradiciones (externas e internas) sobre su juego.**

Hagamos un poco de historia. Nos centramos en el año 1913. Se produce el enfrentamiento entre las Selecciones de Francia y Escocia, el partido que había comenzado como cualquier otro, no llega a finalizar por una multitudinaria invasión que se produce sobre el terreno de juego por parte del público francés. Ante este grave acontecimiento y la violencia con la cual se comportaron tanto público como jugadores franceses, la Federación Escocesa de rugby determina mandar una carta a la Federación Francesa, en donde entre las lamentaciones pertinentes dice “...las tradiciones del rugby deben mantenerse donde quiera que se juegue...” (García, H. 1964, pp 66). Esta actitud de intentar conservar las tradiciones sobre el juego es algo que también caracteriza a este deporte. Con ello no quiere decir que sea un deporte inamovible en cuanto a sus estructuras y normas, simplemente lo que se intenta salvaguardar es el espíritu con el que siempre se han movido todos sus jugadores. Un espíritu de sana rivalidad, de antagonismo dentro del terreno de juego, entre los participantes (ellos saben solucionar sus problemas dentro del campo y nadie más ha de entrometerse), con su propio código de comportamiento. Esto es lo que supone la característica diferenciadora del mantenimiento de las tradiciones del rugby.

---

### **II.1.3.- Nunca ha permitido que primara la victoria, el fin, por encima de los valores de su juego, los medios.**

En este deporte nunca se ha permitido que la victoria fuese el fin principal que determinara los medios para conseguirlo. Es una parte de su “filosofía” que pocas personas ajenas a este mundo llegan a entender. Sin embargo es lo que más escaparaté tiene dentro de este deporte.

El fin no justifica los medios para conseguir el resultado. Claro está que a todo ser viviente racional le entusiasma la victoria (Barash, D. 1979) <sup>3</sup> en cualquier faceta de la vida. Sin embargo cuando un jugador de rugby entra a desarrollar su trabajo práctico, por encima del resultado estará su formación social, la parte educativa.

Un ejemplo claro y rotundo son “los terceros tiempos”. Último período de su estructura formal, que no está comprendida dentro del reglamento, pero que se mantiene y cumple por encima de cualquier regla o norma (Vázquez Lazo, J.C.; 1997)<sup>4</sup>. Ese espíritu que mueve a complimentar esos terceros tiempos está inmerso dentro del terreno de juego y, forma una parte consustancial en los practicantes del rugby para impedir un trato desleal. De la misma manera este “currículum oculto” (Torres, X.; 1991) ha sido una de las razones de que el amateurismo fuese todavía viable hasta hace muy poco tiempo (Temporada 96/97), donde ya se rindieron las armas de defensa de éste concepto noble, aunque social y económicamente insostenible.

---

<sup>3</sup> Relacionado con esta ansia de victoria está la naturalidad intrínseca al ser vivo de la competición. Todo animal es portador de un deseo de enfrentamiento que le reporte un resultado autoafirmante. De entre la inmensa bibliografía sociológica y antropológica citamos el trabajo del Profesor David Barash en su libro *El comportamiento animal del hombre*.

<sup>4</sup> Estaría comprendido entre lo que determinamos como “Ritos y Protocolos”. Cuando analicemos este deporte en base a su concepción formal veremos como presenta, en este apartado, un amplio repertorio de “costumbres” previas y posteriores, a la acción de juego, que lo caracterizan.

---

#### **II.1.4.- Representa una actividad en donde se mezclan y tienen cabida prototipos de personalidades diferentes, caracterizados de manera mayoritaria en las distintas posiciones de juego.**

Por otra parte, comentamos como característica diferenciadora, el hecho de que el rugby representa una proporción ideal entre hombres. “Un equipo de rugby opera sobre quince jugadores; ocho son fuertes y activos, dos ligeros y astutos, cuatro de buena envergadura y rápidos y un zaguero que es modelo de sangre fría y conducta flemática. Esta es una proporción ideal entre hombres”. Con estas palabras Jean Giraudoux (García, H.; 1964, pp 57), escritor francés, resumió y esquematizó las características comportamentales de la concepción de un conjunto de rugby sobre el terreno de juego. Éste representa el equilibrio necesario para poder desarrollar cualquier “batalla”, no sólo deportiva sino también “social”.

De siempre se ha dicho que para que cualquier conjunto, ya sea deportivo, militar, empresarial o eclesiástico, pueda sobrevivir y crecer, es necesaria la participación y colaboración de todas estas características. Difíciles, por otra parte, de ser agrupadas por una sola persona. Las podríamos determinar de la siguiente forma: tenacidad, fuerza, velocidad, inteligencia, frialdad; pero nada de eso tendría valor sino conseguimos agruparlo por medio del compañerismo y con un respeto a la dirección incuestionable.

Podemos añadir que cualquier persona, independientemente a su morfología, tiene un hueco en la práctica de este deporte. Los gruesos y grandes, los delgados, los altos, los bajos, los hábiles o los no tan diestros pueden y tienen posibilidades de practicar este deporte. En este caso aunamos las características morfológicas con las de personalidad, defendiendo dicha teoría vinculada al deporte.

No cabe duda que esta característica va a jugar un papel muy importante dentro del proceso de iniciación. Ningún niño quedará fuera de la acción de juego en este deporte, ya que todos dispondrán de características acordes a las necesidades del juego. Así no nos encontraremos con la casuística del niño “gordo” que juega de portero.

---



### **II.1.5.- Es imprescindible la colaboración para poder llevar a cabo el juego.**

Esa será otra de las características que pongan un renglón diferenciador entre este deporte y los demás. Nada sería posible sino resaltamos el aspecto socializante que lleva inmerso este deporte. La individualidad carece de valor en la práctica del rugby. Si no cuentas con la ayuda y el apoyo tanto moral como físico del resto de los jugadores está claramente reflejada la imposibilidad de llevar a cabo esta actividad. Un jugador por sí sólo será imposible que efectúe, y por supuesto que consiga, alguno de los objetivos que se plantean. La acción carece de significado con la actuación individualizada. Toda la estructura funcional está formada para que la socialización del juego sea definitiva.

En su libro Rugby, dice Popinciuc, C. (1975, pp 6) a la hora de definir este deporte: "...tiene la belleza de un juego de conjunto y el más sólido espíritu de equipo". Con estas palabras quiere hacer resaltar la importancia funcional que representa la acción colectiva, independientemente que sea en juego de ataque o de defensa. Esta característica va a estar representada en todo momento siempre que se haga una valoración o análisis de la acción de juego.

Cuando se ensalzan las cualidades de un jugador nos encontramos que independientemente de sus aspectos condicionales, técnicos o tácticos, volitivos o psicológicos, siempre aparecerá como la punta del iceberg su sentido de apoyo y trabajo en equipo. Nada tendría valor de todas esas capacidades si no se desarrollan dentro de la unión de un equipo de rugby (Usero, F. 1993).

### **II.2.- Qué es el rugby.**

Para contestar esta pregunta se puede recurrir a infinidad de definiciones que sobre este deporte se han hecho. Como ejemplo vamos a destacar algunas de las que consideramos más representativas y que, por razones de sentimentalismo, van a presentar lirismo no carente de retórica.

"El rugby es dinámica. Es el deporte más completo. Desarrolla en el jugador sus condiciones más viriles y nobles, sus más variadas facultades mentales, físicas y de reacción, dentro de un marco de plástica violencia, intuición y habilidad. Tiene, la belleza

---

de un juego de conjunto y el más sólido espíritu de equipo" (Popinciuc, C.B. 1975: 6).

"El rugby es un deporte de asociación, un juego colectivo donde se dan múltiples relaciones entre los jugadores que hay en cada equipo" (Usero, F. 1993:18).

"El rugby es un deporte de equipo en el que participan quince jugadores por formación.. Se le ha llamado por algunos autores 'deporte colectivo de combate', por sus características de lucha por el balón" (Etxebeste, J.; Joven, A.,1989: 6).

"El rugby es un juego duro, pero la dureza mas importante es la habilidad de ser duro uno mismo, de exigirse más de lo que hace el contrario, y eso no está en contradicción con una actitud positiva, generosa, honorable y considerada en el equipo" (Greenwood, J. 1994:13).

"El rugby es una pasión que tenemos en común " (Fouroux, J. 1987:421).

"(...) el rugby es sólo un juego, nada más que un juego" (Aguar E. 1988:3).

"Realmente, lo que el rugby significa o debe significar para que aquellos que participan en él dentro o fuera del campo, en pocas palabras es compañerismo y diversión y eso es lo que ha sido para mi. Casi puedo decir que ha sido una forma de vida" (Steele-Bodger, 1989:186).

Podríamos seguir aportando muchas mas definiciones del rugby. En cada libro escrito, en cada artículo publicado o conferencia dada, en las reuniones después de cada partido o bien en las explicaciones que un entrenador da a sus jugadores, encontramos una definición de este deporte. Cada persona que lo haya jugado tendrá guardada su propia definición y en algún momento de su vida la transmitirá. De eso no nos cabe la menor duda.

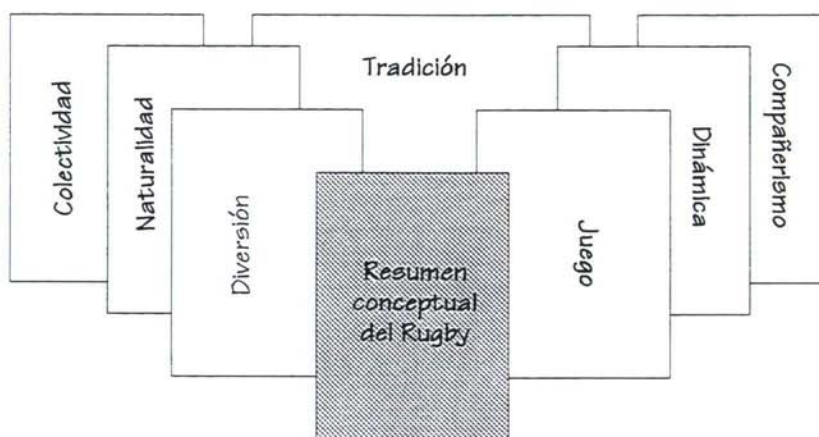
Intentaremos aportar brevemente, lo que el rugby puede llegar a significar o qué describirá de la mejor manera posible a éste deporte.

Cuando algún alumno pregunta por una definición de algún deporte, siempre se puede dar la misma respuesta, introduciendo un pequeño matiz: 'Cómo quieres que lo defina, desde su estructura formal, desde la perspectiva funcional o de acción de juego, o sobre mis

---



vivencias hacia él'. Tal vez suene un poco a pedantería, pero con ello se le hace ver que se puede definir algo, en este caso un deporte, desde diferentes perspectivas. Todas ellas van a caracterizar la respuesta, pero el enfoque y la concretización de la misma pueden hacer que sea muy diferente. Esta es la razón, por otra parte, de la dificultad que nos encontramos a la hora de intentar darle definición a algo, o dicho con otras palabras, de intentar concretar el conocimiento de algo, o de resumir algo tan extenso como es un deporte en una simple cita (Arecas, A.; Vales, A. 1996).



De cualquier manera, e intentando aportar una pequeña cita a la larga lista de definiciones que podemos encontrar, se puede decir del rugby lo siguiente:

‘El rugby es percepción, análisis, decisión y ejecución llevado a sus máximos exponentes en una acción de juego basada en un conjunto y dentro de un espíritu de equipo, (Vázquez Lazo, J.C.; 1998).

### II.2.1.- Resumen conceptual.

Si hacemos un resumen conceptual de los definiciones que invaden los textos que hacen referencia a este deporte, podríamos agruparlos en estos seis:

### **II.2.1.1.- Es dinámica.**

Nadie, hoy día, puede entender el juego del rugby desde una perspectiva estática. La acción motriz es constante durante todo el desarrollo de un enfrentamiento. Además este dinamismo es global. Se extiende a la totalidad de los integrantes de un conjunto (Bertalanffy, L.1976). No se puede llevar a cabo la acción de juego sin tener una interacción total de sus componentes. Lo que desde una concepción táctica entenderemos por apoyos.

Quién haya visto un enfrentamiento de rugby en los años sesenta no reconocería el frenesí de acción que en la actualidad fluye e identifica a este deporte. Tal vez hayan sido los galeses quienes dieron el primer golpe de transformación al rugby con su juego a la mano y de apoyos constantes. Mas tarde el juego vertiginoso y físico de los neozelandeses admiró a los amantes de este deporte. Hoy en día estamos en disposición de afirmar que la totalidad de equipos y países juegan al rugby con un dinamismo difícil de admitir una vez que se conoce y se sufre este deporte.

### **II.2.1.2.- Es naturalidad de acción.**

Los movimientos (técnicas de acción, ya sean biomecánicas o con significación semióticas) (Hernández Moreno, J., 1994) tienden a estar sacados del dinamismo natural inherente al individuo en su propia psicomotricidad. El empuje, la carga, la tracción, el salto, el arrastre, y un sinfín de ejecuciones que salen "naturalmente" y que en este deporte se intentan explotar para dar lugar a la acción de juego.

El ejemplo mas claro que podemos observar con respecto a la afirmación anteriormente hecha, lo encontramos en los procesos de iniciación deportiva (Hernández Moreno, J. 1994). La mayoría de los deportes presentan estereotipos técnicos necesarios e inquebrantables para poder ser ejecutados. En nuestro caso, los movimientos requeridos para poder llevar a efecto esta práctica surgen del individuo de forma espontánea, si bien es verdad que con el paso del tiempo se concretan y adecuan a una funcionalidad rentable.

---

### **II.2.1.3.- Es explotación de las habilidades y capacidades individuales para el uso colectivo.**

Toda la amalgama de posibilidades, que desde la perspectiva de acción motriz puede desarrollar un individuo, las pone en práctica para lograr el objetivo común del juego. Anteriormente en el apartado II.1.5, pp 17, ya hemos comentado este aspecto como elemento diferenciador y característico.

### **II.2.1.4.- Es diversión.**

El rugby nos proporciona gran cantidad de buenos momentos. En nuestra sociedad actual, utilitaria y económica, se siguen engullendo actividades deportivas que nacieron con el objetivo de ser usadas para el mero disfrute, sin entrar en el concepto de rendimiento. El rugby todavía conserva esa esencia de divertimento de acción que en otros deportes ha sido sustituido por la obligación del resultado. Es nuestra opinión el intentar conservarlo tal y como está. Pero somos conscientes que en un momento determinado todo se vendrá abajo porque los intereses, desde la perspectiva económica, son muchos. De cualquier forma seguiremos luchando para que los iniciados a este deporte puedan aún recordar la esencia de este deporte tal y como fue concebido.

### **II.2.1.5.- Es compañerismo.**

La disciplina de equipo y el contacto físico, bastante duro, de los jugadores de rugby nos hace apreciar más los esfuerzos de nuestros compañeros, de la misma forma que aprendemos a ser más tolerantes con sus errores. Tal vez, de esa enriquecedora experiencia salga el asombroso compañerismo que determina a este deporte (Greenwood, J. 1993).

### **II.2.1.6.- Es tradición.**

No en cuanto al mantenimiento de las reglas de juego, ya que a lo largo de su dilatada historia ha sufrido innumerables cambios para hacer de este juego algo más civilizado, sino con respecto a esos valores que lo hacen diferente de los demás y del que, ya se explicaron en el punto anterior (Rauch, A. 1995).

---



### **II.2.1.7.- Es juego.**

Seguro que quién lea estas palabras, y haya jugado al rugby, encontrará un mayor número de patrones de definición. Sin embargo creemos que, definimos con bastante rigor lo que el rugby supone para la mayoría de sus aficionados.

Por otra parte, se intentará definir el rugby en base a sus características formales y funcionales en los siguientes capítulos de este libro.

Hay algo más que consideramos imprescindible para poder entender y determinar, no sólo a este deporte sino a cualquier otro:

CUANDO SE DESEA CONOCER Y DEFINIR UN  
DEPORTE ES IMPORTANTE ADENTRARSE EN SU  
HISTORIA

## **II.3.- Historia del Rugby.**

### **II.3.1.- Nacimiento del rugby.**

Demos ese paso de inclusión en los posibles albores de este juego. Complejo y laborioso trabajo si tenemos en cuenta la naturalidad de sus acciones y la característica de comportamiento que el enfrentamiento supone. Algo tan inculcado en el ser humano como la propia necesidad de moverse.

Siempre que hablamos de los orígenes e historia de este deporte, hacemos referencia a tres aspectos bien diferenciados. Por una parte explicar la idea asociada en las mentes de sus practicantes sobre un nacimiento accidentado y casual. A esto lo vamos a denominar 'la visión romántica del nacimiento del rugby'.

Por otro lado nos gustaría profundizar en el posible cientifismo que dicho

---

nacimiento va a representar, así destacaremos unos antecedentes de similitud con juegos o prácticas rituales que se asemejen a este deporte, y cómo esos antecedentes evolucionan hasta convertirse en el deporte en sí mismo; ‘los juegos históricos paralelos’ y ‘los precedentes históricos’, lo que llamamos “genética ancestral”, es decir, el comportamiento natural inmerso en el hombre desde que es hombre y que conlleva unas situaciones lúdicas muy parejas, (Huizinga, J. 1987; Barash, D. 1979) tanto en la antigüedad como en la sociedad actual; ‘... algo más que un juego, una forma de vida’.

**Estudio histórico del rugby:**

- Visión “romántica” del nacimiento del rugby.
- Juegos históricos paralelos
- Precedentes históricos.

### **II.3.1.1.- Visión “romántica” del nacimiento del rugby.**

Todos nosotros, cualquiera que sea nuestro interés particular, debemos mucho al pasado. Es en las ‘hazañas’ de aquellos que estuvieron antes que nosotros, donde encontramos la inspiración que nos permite dedicarnos y disfrutar intentando emularlas, de esta actividad en particular. Ese reflejo de todos nuestros antecesores es una parte que debemos y no podemos olvidar. Por esa razón queremos destacar la importancia del conocimiento histórico de cualquier actividad deportiva. En el caso del rugby, podemos decir, que es mayor aún. La razón viene determinada porque de siempre este deporte ha sabido mantener el espíritu de sus ancestros y ha sabido respetar y admirar el comportamiento de todas las leyendas que han supuesto los grandes jugadores que han pasado por él.

El rugby debe mucho al pasado y especialmente a un muchacho llamado William Weeb Ellis. Este emblemático jugador prodigó una nueva concepción del juego del ‘football’ de la época.

Para poder explicar la hazaña de nuestro joven amigo habrá que restablecer y acordar como era jugado ese ‘football’, ya que en la mayoría de los casos se confunde esa

---

actividad particular con el actual fútbol. Había numerosas formas de interpretar el juego, y en apartados posteriores daré una explicación más detallada; casi todas consistían en atrapar la pelota con las manos, patearla y perseguirla, parece raro pero nadie se había planteado el atraparla y correr con ella. De igual manera nadie se planteó en controlarla y conducirla con los pies.

Quien sí se lo planteó fue William Weeb Ellis, según recuerda una placa que conmemora ese hecho:

“ESTA LÁPIDA CONMEMORA EL GESTO DE WILLIAM WEBB ELLIS, QUE HACIENDO GALA DE UNA FLEXIBILIDAD EN CUANTO A LAS REGLAS DEL JUEGO DEL FOOTBALL QUE SE JUGABA EN AQUELLA ÉPOCA, CORRIÓ POR PRIMERA VEZ CON LA PELOTA ENTRE LAS MANOS, DANDO ORIGEN AL HECHO DIFERENCIAL DEL JUEGO DEL RUGBY”.

A.D. 1823

Esta ‘anécdota diferencial’ marca la visión ‘romántica’ del nacimiento del deporte que estamos estudiando. Sin embargo creemos que se debe de profundizar más en las verdaderas raíces y fundamentación del mismo y no dejar que sea una simple anécdota la que determine dicha instauración.

La historia del juego primitivo no está bien registrada. Hay un vacío en cuanto a ciertos datos que serían relevantes para poder determinar si fue realmente el reverendo Ellis quien determinó la implantación de correr con el balón entre las manos. Y así nos lo cuenta Thomas Hughes (García, H. 1964), quien enmarca entre los años de 1841-42 cuando realmente toma carácter el hecho de correr con el balón entre las manos.

La verdad puede que también nos venga del hecho de que esta bella síntesis ‘histórica’ no deje de ser una manera épica de instaurar algo que si se implantó en los campos de la escuela de Rugby, en base a una política deportivo-pedagógica que su

---



director Thomas Arnold llevó a límites en una sociedad victoriana y purista: “Prefiero que mis alumnos jueguen vigorosamente al ‘football’ a que empleen sus asuetos en la bebida, en la borrachera o en las peleas de taberna. El deporte es un antídoto contra la inmoralidad y una cura contra la indisciplina”(Arnold, W.D. 1928, citado por García, H 1964).

Por otra parte está demostrado documentalmente (García, H. 1964) que con anterioridad a que el ‘indisciplinado’ Ellis hiciera valer su ‘desenvoltura’, ya se jugaba bajo las reglas de llevar el balón a la mano en Cornualles, Escocia o en el este de Inglaterra.

De cualquier manera ha pasado a los anales del nacimiento de este deporte esta bella historia como el desencadenante del juego del rugby.

Independientemente a ello demos un salto en la historia y remontémonos a los orígenes mas lejanos para después pasar al curso de la historia y así poder no sólo intentar ver cómo se gesta este deporte, sino procurar entenderlo en todo lo que este deporte tiene de esencia tradicional.

### **II.3.1.2.- Juegos históricos paralelos.**

Existen juegos deportivos en unos parámetros espacio-temporales muy distanciados de aquellos en los que consideramos que surgió el rugby. Es por ello que no podemos considerar al rugby como un producto de la evolución de estos juegos, sino que debemos analizar las características sociales y antropológicas del contexto en el que aparecieron todos ello.

Es probable que esas características sean similares y en ellas encontremos la razón de ser de estos juegos de tan parecida estructura formal. Sin embargo no debemos caer en el error de considerar que manifestaciones culturales tan distantes entre sí en espacio y tiempo sean fruto de una misma raíz sino que han sido las circunstancias afines entre sí de las distintas épocas las que propiciaron la aparición de todas estas manifestaciones motrices.

Así podemos citar:

---

### **II.3.1.2.1.- Ts'u Chu (Fútbol chino).**

Juego de fútbol ceremonial<sup>5</sup>, que se jugaba en China hace 2000 años. Se jugaba con un balón confeccionado en 8 partes (número religioso), al que se le introducían semillas, lo que lo hacía enormemente pesado. A medida que el juego fue evolucionando se modifica esta tradición de rellenar el balón y se hincha.

Existían dos modalidades:

- 1ª. Dos grupos de jugadores enfrentados en un gran campo de juego trataban de introducir el balón entre las porterías (Solá, J.,1992) del equipo contrario. Los jugadores podían ser sustituidos durante el transcurso del juego, con lo que los partidos podían llegar a durar días enteros. Esta es la modalidad que mayor semejanza podemos encontrar con respecto al juego del rugby.

-2ª. Dos grupos de jugadores trataban de introducir el balón por un agujero central del muro de red que dividía el campo.

### **II.3.1.2.2.- Kemari.**

Juego de fútbol ceremonial, que se jugaba en Japón y se viene jugando desde hace miles de años, pasando de generación a generación. Venía a ser la transmisión de una pelota de piel de ciervo decorada, la cual se chutaba para pasarsela a otro. Este juego se desarrollaba en un terreno de juego delimitado por arboleda ornamental, al estilo tradicional japonés (Solá, J.,1992).

### **II.3.1.2.3.- Pallone.**

Juego monárquico, jugado en Europa durante cientos de años. Consistía en desplazar una gran pelota entre los integrantes de un equipo con la interposición del otro. Su desarrollo se llevaba a cabo en grandes espacios abiertos, en las plazas de las ciudades o en los jardines de los palacios. De siempre se ha pensado que es el antecedente más

---

<sup>5</sup> Podemos decir que en nada se parece al fútbol que en la actualidad conocemos, presentará más connotaciones de similitud con el calcio italiano.

---

directo en el que se basó el rugby para desarrollarse (Smith, D.; Gareth, W., 1980).

#### II.3.1.2.4.- Raíces Griegas: Episcyro. Phenindo. Aporrhaxis. Uranio.

En la antigua Grecia los juegos de pelota eran tan desarrollados y apreciados como lo podían ser los juegos de estadio. Tenemos innumerables recursos escritos que nos hablan de ellos; así la Odisea de Homero (1982), o el gramático egipcio Julio Pollux (Poplov, U. 1960). Este nos comenta que existían en Grecia cuatro tipos de juegos de pelota: Phenindo. Aporrhaxis. Uranio. Episcyro. Del mismo modo también nos referencian a este tipo de juegos Atheneo o Antífano. Tanto Julio Pollux como Antífano, al describir estos juegos, hacen que determinemos que el juego de pelota que mas se asemeja al actual rugby sea el *phenindo*.

Si analizamos su etimología: del verbo *phenakizein*, lo que viene a significar engañar mediante fintas a aquellos que deben de interceptar el balón.

Por otra parte tenemos la descripción que de él hace Antífano: "...al apoderarse del balón se complace en servir pase a uno, al tiempo que evita a otro;..." (García, H. 1964).

No podemos olvidar que en la Grecia clásica este tipo de juegos de balón o pelota estaban básicamente dedicados para las etapas más jóvenes de la formación del individuo, ya que al llegar a etapas más maduras la mayoría de los griegos preferían las actividades que se desarrollaban en relación con los Juegos (Olimpia, Atenas, Esparta, ...) (Popplow, U. 1960). Ello nos determina el hecho de que su caracterización y desarrollo no haya estado tan difundido entre los escritores de la época y posteriores.

#### II.3.1.2.5.- Harspastum.

Cuando la civilización latina sucede a la griega, algo que también transferencian, son sus juegos. No sólo los juegos que podemos denominar *mayores* (que desembocarán mas tarde en la arena de los circos), sino los juegos de infancia y sociedad. Entre ellos trasladan y asumen los juegos de pelota. Horacio, 1980 en su libro *Odas*, Marco Manilo, Suetonio, Marcial, Ovidio, Mercurial, G. 1973 en su escrito *De arte gimnástica*, Galeno, Petronio, todos hacen referencias a estos juegos de pelota en sus obras. Básicamente nombran cuatro tipos de pelota : pila pagánica, pila trigonalis, follis, harpasto, lo que da nombre a las

---



cuatro formas de juego de pelota. De todos ellos quien conserva más características con el rugby moderno tal vez sea el *harpastum* (Pérez y Verdes, 1997), destacando de entre ellas las siguientes:

- ▶ se juega sobre un terreno rectangular perfectamente delimitado.
- ▶ se debe de llevar el balón con la ayuda de los pases y las fintas, mas allá de la línea de fondo del adversario.
- ▶ se puede interceptar al portador del balón, placándole en el suelo o asiéndose a él.

Es en este momento de la historia en donde la evolución de los juegos de pelota determinan y reglamentan la afinidad hacia una nueva especialidad deportiva. Por eso nos atrevemos a decir que el antecedente directo del rugby moderno, tal vez sea el *harpastum* latino. De él saldrán las variaciones, idas y venidas, ocasos y resurgimientos que ha sufrido este deporte hasta llegar a lo que hoy en día conocemos - Hurling, Calcio, Soule -.

Comenzaremos aquí la base de un deporte desde su perspectiva histórica. Es el momento de empezar a conocer este deporte para darnos cuenta de lo que supone y todo lo que abarca, no sólo desde el plano deportivo sino también desde su dimensión social y humana.

Este juego, lo habíamos dejado siendo *harpastum*, popular y noble en la época romana, poseedor de beneficios no sólo físicos sino mentales y sociales (Galeno, citado por García, H. 1964)<sup>6</sup>, va a trasladarse junto a las conquistas romanas y se introduce en la Galia, en Bretaña. No hemos de olvidar que siendo una actividad tan practicada por las gentes en el imperio romano haya de viajar con los portadores de sus conquistas, las legiones. Estas son transmisoras de todo lo que la ‘civilización’ lleva consigo, y como no, sus juegos también.

Sería una explicación harto sencilla y lógica, pero ocurre que anteriormente a esta conquista hubo otras, me estoy refiriendo a las llevadas a cabo por los anglos, los sajones o los vikingos. Con ellos también viajaban sus costumbres y tradiciones y entre ellas se encontraban ciertos rituales o ceremonias tradicionales que se desarrollaban con balones.

---

<sup>6</sup> Galeno. “Único deporte en el que actúan por igual todas las partes del cuerpo”. “... diversión, mantiene admirablemente la salud física y las cualidades intelectuales”. “Estos impulsos paralelos permiten el ejercicio de los mayores talentos, cuyas leyes, dueñas del Estado, dictan normas a los jefes militares:...”.

---

Con su degeneración en ciertas sociedades del oeste de Inglaterra, Cornualles o en el país de Gales, nacería lo que se ha conocido como *hurling*.

Por su carácter bárbaro no va ser un buen antecedente ya que carece de ningún testimonio escrito, escultórico, o pictórico, lo que difícilmente puede resistir una crítica temporal a su paternidad. Sólo nos quedaría creer en la tradición oral, y ella no presenta visos de academicismo. Por ello volvemos donde dejamos a nuestro harpastum y retomamos sus raíces y su 'paternidad' histórico-académica.

#### **II.3.1.2.6.- Soule.**

Este juego era popularmente practicado en la orilla continental del Canal de la Mancha, ya fuera en Normandía, en Bretaña o en Picardía.

También conocida como 'Choule' o 'Cholle', término celta que indica 'SOL', de hecho los druidas se dedicaban a este juego para honrar al astro. Deriva claramente del Harpartrum romano (Pérez y Verdes, R. 1997). Sus reglas, por lo menos las que hasta nosotros han llegado, son confusas e impiden claramente su recreación completa.

Al parecer el juego consistía en golpear la pelota con las manos y con los pies con el fin de llevarla lejos de la meta establecida en el campo contrario, representada ésta por diferentes elementos como un muro, una cerca o la puerta del campanario. A veces una simple línea marcada en el suelo bastaba como objetivo final del juego.

En ocasiones se establecían los tiempos de ataque y de defensa.

Violento y peligroso, se han hallado cartas de perdón enviadas a los jugadores que habían alcanzado al adversario, antes de haber tocado la pelota, fue reglamentado en 1412.

Este juego paso de ser practicado por la masa popular a introducirse como pasatiempo de la aristocracia durante el siglo XIII, llegándolo a practicar también la clase sacerdotal. Llegaba a tal pasión su práctica que muchos jugadores, buenos jugadores, eran invitados a demostrar sus cualidades en las casas de los nobles.

A nivel popular la soule se siguió practicando de forma clandestina, ya que llegó a ser

---

prohibida por real mandato (García, H. 1964) debido a la falta de interés en el trabajo que demostraban los arrendados de la nobleza. Sin embargo tuvo que volver a ser autorizada su práctica debido a la gran popularidad que tenía su desarrollo no sólo entre el pueblo sino entre la nobleza, pero su restablecimiento oficial adquirió visos de solemnidad ya que tan sólo se permitió su práctica en la época de Pascua.

La soule mantuvo gran popularidad durante varios siglos, hasta el XIX, cuando ya se confundía con otros juegos de características similares.

#### **II.3.1.2.7.- Calcio.**

Se puede decir de ésta práctica que fue el propulsor de los juegos de pelota anglo-franceses.

Su práctica transcurría en libertad absoluta. El campo estaba dividida en dos partes iguales y en el medio se colocaba la pelota, los jugadores formaban en dos equipos, uno enfrente al otro, con indumentarias diferentes para poder distinguirse y reconocer en el fragor de la lid, y se comienza la contienda con un puntapié a la pelota. Es lícito que después, al dar comienzo la segunda parte del enfrentamiento, sea otro jugador del equipo contrario quien pateee la pelota.

Según cuenta Giovanni de Bardi (Pérez y Verdes, R. 1997), proveedor del juego del Calcio en Florencia, su práctica tenía también un carácter solemne, ya que en sus escritos cita el palco de la Plaza de la Santa Croce como el lugar de celebración de los encuentros desde el 6 de Enero hasta el final de los Carnavales, durante las tardes de todos los días.

Narra también otro autor (García, H. 1964) que los equipos estaban constituidos por 27 jugadores, divididos en 5 lanzadores, 7 defensores y 15 corredores dispuestos sobre un terreno de unos 50X100 metros.

Seis árbitro dirigían y controlaban el desarrollo de las acciones desde una tribuna lateral construida para tal menester.

A pesar de la ordenación de los jugadores el juego transcurría de forma tumultuosa, dando lugar a encontrarse a la totalidad de los jugadores en torno al balón. En algunas

---



ocasiones la contienda adquiriría carácter de verdadera batalla, ya que estaban permitidos los agarrones, revolcones, golpes y otras artimañas propias de luchadores más que de jugadores de una práctica semideportiva.

### **II.3.1.3.- Evolución histórica.**

#### **II.3.1.3.1.- Soule vs. Calcio.**

Establecer la supremacía de un juego sobre otro, decir que el Calcio deriva de la Soule o que las dos prácticas nacen independientes será algo a lo que nosotros no debemos entrar. Sabemos que ambas actividades se practicaban, y todavía hoy en día se practican de forma tradicional, tanto en zonas de Francia como en Italia. Eso será lo principal a destacar, no determinar cual de ellas encara la supremacía sobre la otra.

#### **II.3.1.3.2.- RUGBY. Siglo , XVII, XVIII y XIX.**

Bajo la influencia Francesa, matrimonio de María Estuardo, reina de Escocia, con Francisco II, rey de Francia, los juegos de pelota fueron introducidos en la corte escocesa. En contrapartida la nobleza inglesa, siempre hostil a todo aquello que fuera importado del continente, mantuvo una férrea oposición a los juegos populares; sin embargo, se jugaba fútbol por toda Inglaterra. El término fútbol habría de designar, desde aquel momento en adelante, las diferentes variedades de los juegos de pelota.

La moda de la práctica del fútbol alcanzó tales extremos que los puritanos se alarmaron, organizando una feroz campaña con el propósito de prohibir su práctica durante el sagrado descanso dominical.

La muerte de Isabel conducía a la unificación de la Gran Bretaña, ya que Jaime, rey de Escocia, habría de ocupar también el trono de Inglaterra con el nombre de Jaime I. La llegada de un Estuardo calmó la persecución de que era víctima el fútbol, persecución debida a la gran violencia que caracterizaba la práctica de este juego.

Aunque Jaime I era un deportista convencido, excluyó el fútbol de la formación de su hijo el príncipe Enrique: “Yo os prohíbo todos los duros y violentos ejercicios, tales como el fútbol, que provoca graves perjuicios a quienes lo practican; pero los ejercicios que yo

---

querría veros practicar, de manera moderada y sin hacer de ellos verdadera ocupación, son las carreras, los saltos, la lucha, la esgrima, la danza y el juego del tenis, el arco, el frontón y otros parecidos,...”(Instrucciones de Su Majestad a su muy querido hijo el príncipe Enrique, 1603) (García ; H. 1964:37).

Sin embargo Jaime I aprobaba que el pueblo hiciera de él uno de sus ejercicios favoritos. Así sabemos que Jaime I contribuyó al desarrollo de los deportes en Inglaterra con su famosa ‘Declaración de los Deportes’(1618), la cual contrarrestó los ataques de los puritanos y se enfrentó con la prohibición de su práctica dominical.

La moda del Calcio en Italia iba a reforzar el prestigio del fútbol en Inglaterra, ya que aunque aceptado todavía se seguía viendo como ‘poco civilizado’ si lo comparamos con el ordenado Calcio italiano.

Sin embargo el fútbol habría de conocer un enorme desarrollo durante el siglo XVII en los recintos universitarios de Cambridge, Oxford, Eton y Winchester. Prosperaba por encima de las prohibiciones de que era objeto en los mismos centros de enseñanza.

Con la introducción de la costumbre inglesa del ‘sabatt’, ese descanso impuesto por el puritanismo que se ha convertido en el triste domingo de los ingleses, el fútbol perdió popularidad durante el siglo XVIII. No obstante logró mantenerse en las universidades y en algunos pueblos y aldeas, principalmente en Escocia y el norte de Inglaterra, Cornualles y sur de Gales, es decir en zonas donde el hombre conservaba más acentuadamente sus características viriles.

Perseguido, prohibido y combatido durante muchos años, el fútbol desapareció de los pueblos de Inglaterra, pero sobrevivía en otros ámbitos gracias a la enorme afición que le profesaba la juventud en los colegios y universidades.

Los diferentes colegios y universidades de las islas británicas se regían por diferentes normas, nacidas del emplazamiento de cada uno. De igual forma el fútbol se jugaba de diferentes maneras dependiendo de las posibilidades de infraestructura con las que contará cada colegio o universidad. Suelo enlosado, hierba, tierra, con porterías, sin ellas; campos anchos o pasillos entre muros servían para que cada centro de enseñanza practicara esta actividad. Cada uno practicaba su propia forma de fútbol. En realidad se trataba casi

---

siempre de supervivencias del viejo juego medieval de la soule francesa, por entonces ya casi olvidada por Francia al no haberse mantenido su práctica en las poblaciones rurales.

La ciudad de Rugby, conocida por la peculiaridad de ser el centro geográfico de Inglaterra, se distinguía por la excelente reputación de su colegio, el cual contaba con grandes zonas verdes para las diversiones y desarrollo de los juegos en espacios naturales para sus alumnos. En 1828, fue nombrado director del colegio Thomas Arnold, quien lanzó desde allí sus grandes ideas sobre la reforma de la enseñanza, decía, entre otras cosas: “Prefiero que mis alumnos jueguen vigorosamente al fútbol a que empleen sus asuetos en la bebida, en la borrachera o en las peleas de taberna. El deporte es un antídoto de la inmoralidad y una cura contra la indisciplina” (García, H. 1964:48).

#### **II.3.1.3.3.- Lucha de reglas.**

Los mismos estudiantes de Rugby, como habituales jugadores de fútbol en los vastos terrenos de su escuela, sintieron la necesidad de reflexionar sobre la reglamentación de su juego favorito. En 1841 fue reconocido el derecho a correr con el balón en la mano, costumbre que se estableció con anterioridad según la leyenda de W. W. Ellis.

En 1846 se crean las primeras “Reglas del fútbol que se juega en la escuela de Rugby”. Estas 37 reglas fueron rápidamente adoptadas por otros colegios y universidades, aunque con las adaptaciones propias de sus campos de juego.

También todo colegio en formación o renovación adoptaba el modelo de rugby, incluido su sentido deportivo y como no, sus reglas.

Pero no todas estas instituciones eran partidarias de adoptar la reglamentación de Rugby ya que muchas de ellas eran partidarias de la supremacía del juego al pie.

#### **II.3.1.3.4.- Rugby vs. Football.**

Así se entablan duras conversaciones entre los partidarios del regateo del balón y los partidarios de llevar la pelota a la mano.

En 1863 el desacuerdo es total y en una reunión celebrada en Diciembre se acuerda

---



separar las dos prácticas ya que se establece que ambas prácticas son totalmente dispares y contrarias. Surgen entonces dos asociaciones diferentes: por una parte la Fútbol-asociación y por otra el rugby-fútbol.

#### **II.3.1.3.5.- R.F.U./R.F.L.**

Separadas las dos actividades pronto se vio la necesidad de crear una asociación que dirigiera los entresijos de los enfrentamientos que tenían lugar entre los diferentes clubes que integraban esta forma de juego, para su reglamentación definitiva y para solventar los problemas que se iban sucediendo en el transcurso de los partidos. Así en 1885 se crea la International Board.

Apenas había abandonado el rugby sus pañales se encontraba ya la Unión inglesa enfrentada a una tremenda crisis de crecimiento. La expansión del juego no se producía de forma armónica ni equilibrada; resultaba más acelerada en las rudas regiones del norte que en otras zonas de la isla. La Unión había canalizado la organización de numerosos encuentros internacionales en diferentes lugares de Inglaterra. En el norte había adquirido gran popularidad entre mineros y obreros, mientras que en el sur era practicado por estudiantes y antiguos universitarios.

Al nacer los primeros equipos profesionales de fútbol-asociación en el norte de Inglaterra, los directivos de los clubes de rugby de esta región quisieron imitar el ejemplo de los futbolistas. Se reclamó el derecho de abonar a sus jugadores el importe correspondiente al tiempo de trabajo perdido en tareas deportivas. En 1893 se crea, tras la marcha de los clubes del norte, una nueva asociación paralela de rugby profesional: la Rugby Football League.

#### **II.3.1.3.6.- Actualidad.**

En la actualidad se continúa disponiendo de ambas asociaciones pero la International Board ha tenido que rendirse a la evolución del deporte profesionalizado y así en 1997 se da pie a la ya profesionalización de los jugadores de rugby a 15.

Ahora vamos a presentar, por causas que consideramos claras, la evolución y desarrollo de un de las competiciones mas tradicionales dentro de este deporte y que por

---

otra parte ha sido elegida para poder desarrollar el trabajo que se plantea en esta tesis doctoral:

### **II.3.1.3.6.1.- El torneo V Naciones.**

Presentar el torneo del V naciones es hacer referencia únicamente a una palabra: TRADICIÓN.

Es el más famoso dentro del mundo del rugby, por su antigüedad, por su arraigo social y por los aspectos sociopolíticos que conlleva. Enfrenta año tras año a las selecciones de Inglaterra, País de Gales, Escocia, Irlanda y Francia. Y uno de los aspectos, tal vez, mas relevantes es el hecho de que carece de un reglamento escrito.

El torneo se puede decir que nace en el momento en el que se enfrentaron como selecciones Inglaterra y Escocia en 1871. Con el paso del tiempo se le fueron sumando la totalidad de selecciones que componen el torneo. Podemos afirmar que en realidad el Torneo presenta su primera edición en 1883 con la participación de las cuatro selecciones británicas: Inglaterra, Gales, Escocia e Irlanda. Así los franceses se enfrentaron por primera vez a los ingleses en 1906, a los galeses en 1908 y a los irlandeses y escoceses en 1910, año en el que este equipo se incorpora de forma definitiva al Torneo.

En un principio este torneo no se celebraba de forma anual, poco a poco en su evolución ha ido tomando cuerpo hasta presentar la estructura que hoy en día reconocemos.

Tradicionalmente la forma de puntuación presentaba las siguientes características: el equipo que gana obtenía dos puntos, un punto en el caso de que se produjera empate y cero puntos si perdía. Lo característico es el hecho de que el resultado del encuentro no se tenía en cuenta para poder determinar a un ganador en el caso de que al finalizar el torneo hubiera dos equipos empatados a puntos. Los equipos que se encontraban en estas condiciones terminan en el mismo puesto. Baste como ejemplo señalar los resultados que se produjeron en el año 1973, el que cada equipo ganó los partidos que se celebraron en su casa, de ahí que al finalizar el torneo todos tenían cuatro puntos, con lo que terminó sin primero ni último clasificado. Esto ha cambiado y en 1993 se establece la diferencia de puntos para que sólo hubiera un ganador, y así poder otorgarle la copa de quince caras, tres asas y capacidad para cinco botellas de cava al equipo que se acreditase como ganador del

---



torneo.

Por otra parte otra de las características que presenta el torneo es el hecho de que no se celebra a doble vuelta. Cada temporada se juega un sólo partido contra cada equipo, y el enfrentamiento se hace rotatorio temporada a temporada dentro y fuera de casa. Si en el año 1998 Francia jugó en su casa contra Irlanda, en el año 1999 a Francia le tocará jugar en casa de Irlanda.

Pero el torneo del V naciones encierra en su desarrollo cuatro trofeos más:

#### **II.3.1.3.6.1.1.- La Copa Calcuta.**

En 1873 los oficiales británicos del ejército de la India fundaron en Calcuta el “Calcuta Football Club”. Cuatro años mas tarde se disolvían; la causalo determina el hecho de que este equipo no encontraba adversarios. Así en el momento de su extinción el club tenía en sus arcas el total de 50 Libras esterlinas en plata. Sin saber que hacer con ellas se recogieron propuestas y la que se impuso es la que hoy día da nombre a este Trofeo. Fundidas las monedas y se confeccionada una copa que sería puesta en juego anualmente entre las selecciones de Escocia e Inglaterra, en conmemoración del primer partido internacional (el enfrentamiento entre estas dos selecciones es el más antiguo que se conoce dentro del mundo del rugby, se han enfrentado en 114 ocasiones. De ahí la rivalidad deportiva que presenta, resaltada en distintas épocas históricas por un claro enfrentamiento político que dentro del terreno de juego se intenta dejar de lado).

La Copa Calcuta se donó a la Rugby Football Union, quien la cede para la celebración del V Naciones. Desde 1879 este Trofeo recompensa al vencedor del Inglaterra-Escocia dentro del marco del V Naciones.

#### **II.3.1.3.6.1.2.- El Grand Slam.**

Es un Trofeo de carácter simbólico. Tal vez sea el mayor trofeo que se puede obtener dentro de este torneo. La mayor hazaña. Para conseguirlo un equipo deberá de ganar a los otros cuatro en el transcurso del mismo.

El primer equipo en conseguirlo fue País de Gales en 1908, mientras que el último ha

---

sido Francia en 1998.

#### **II.3.1.3.6.1.3.- La Triple Corona.**

Este es un Trofeo codiciado por los equipos británicos, ya que se lo lleva (simbólicamente también) aquel de entre Inglaterra, País de Gales, Escocia e Irlanda que venza a los otros tres.

#### **II.3.1.3.6.1.4.- La Cuchara de Madera.**

Quizás sea el más emblemático de los Trofeos que se ponen en juego en el torneo, y de seguro que no es codiciado por ninguno de los equipos que participan ya que este trofeo, de carácter simbólico, se lo lleva aquel equipo que es derrotado por los otros cuatro, es decir no gana en ninguno de sus enfrentamientos.

Resaltaremos unas cuantas anécdotas para intentar decorar y comprender la tradición que encierra este torneo:

- El mayor número de ensayos que ha registrado un encuentro del torneo, suman doce y se produjo en tres ocasiones:

- . Escocia-País de Gales (1887)
- . País de Gales-Francia (1910)
- . Inglaterra-Francia (1914).

- La mayor puntuación la alcanzó País de Gales en 1910, consiguiendo 49 puntos frente a Francia que tan sólo consigue 14.

- El equipo que posee mayor número de Grand Slams es Inglaterra, quien en 1995 alcanza el número de once.

- Por el contrario escocia es la selección que mayor número de cucharas de madera presenta, nueve. Le siguen Francia con ocho e Irlanda con siete.

- En relación a la Triple Corona, Inglaterra vuelve a poseer el mayor número de trofeos alcanzados, con diecinueve en su poder, de las cuales las tres últimas han sido

---

conseguidas en las tres últimas ediciones del Torneo. País de Gales es quién ocupa la segunda plaza con tres victorias menos.

- Sólo ha habido un jugador que ha conseguido marcarle un “drop” a cada una de las selecciones del Torneo en una edición. Fue el francés Jean Patrick Lescarboursa, en la edición de 1984.

- También es Francia la única selección que fue expulsada del Torneo en 1931 por expresar demasiada violencia en el comportamiento de sus jugadores. Se incorporó al Torneo dieciséis años después, en 1947.

- En 1997 Inglaterra obtiene un nuevo récord del Torneo, consigue anotar 141 puntos sumando todos los enfrentamientos.

- En el mismo año Irlanda también consigue otro récord, pero en sentido negativo, ya que suma 141 puntos recibidos en su actuación contra el resto de los equipos.

- Inglaterra también presenta más récords, ya que es la selección que mayor número de partidos ha permanecido invicta, trece partidos entre los años 1922 a 1925. Durante el mismo período también presenta otro nuevo récord, ya que ha vencido en diez ocasiones consecutivas.

- La más amplia derrota la posee Francia frente a País de Gales, quien ganó por 47 a 5 en París, un año antes de que éste país se incorporase definitivamente al Torneo de forma oficial.

- Un jugador, el inglés Wil Carling es el único que posee tres Slams como capitán de su selección, en 1991, 1992 y 1995.

- Otro jugador inglés, Jonathan Webb posee el récord de puntos en una edición del torneo con 67 tantos anotados en la edición de 1992.

- El equipo francés tardó 44 años en conseguir ganar su primer torneo y 58 años completar su primer Gran Slam.

---

## II.4.- Conocer y comprender un deporte: el rugby.

En el momento en que afrontamos el conocimiento de un deporte, sea cual sea la intención que perseguimos (enseñarlo, entrenarlo, comentarlo), requerirá un conocimiento exhaustivo. Si además lo practicamos, estamos inmersos en una labor constante y tenemos, no sólo que desarrollarlo día a día, sino también profundizar en su estudio para tener una visión de globalidad del mismo.

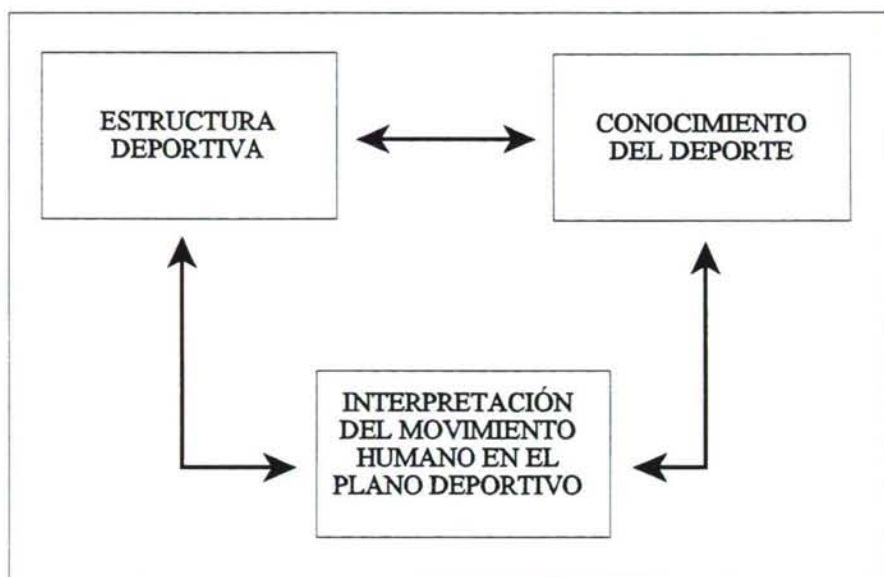


Gráfico II.4.1.- Búsqueda del análisis estructural. Resumen del resultado de la búsqueda.

Ante la pregunta de cómo logramos conocerlo, los alumnos siempre obtienen la misma respuesta: ‘De dónde viene, cuáles son sus antecedentes, en dónde podemos englobarlo, en qué ámbitos se suele desarrollar o cuaja más, por quién está formado, quiénes suelen jugarlo, sobre qué superficies se practica, es necesario el manejo de algún implemento para su desarrollo, se cobra por jugar a él o se puede llegar a vivir de él, cuál es su preparación física, se puede jugar lento o requiere un trabajo de velocidad amplio, es necesario un conocimiento o estudio táctico,...’. Sabemos perfectamente que resulta poco ortodoxo el



responder a una pregunta con otras, pero es la forma más rápida para darse cuenta que la valoración y conocimiento de una actividad deportiva pasa por responder, no sólo a una cuestión, sino que resultan innumerables la cantidad de aspectos que serían necesarios analizar para poder contestarla.

Pero no podemos dejar ahí la respuesta. Acto seguido siempre nos preocupamos de que sepan el procedimiento habitual que se ha de seguir para poder determinar el conocimiento sobre uno o varios deportes afines.

Nos preocuparemos en darle tan sólo el enfoque, digamos, estratégico-táctico. Es por esto que sólo tendremos en cuenta para su conocimiento el análisis de una doble estructura: *la estructura formal y la estructura funcional* (Vázquez Lazo, J. 1997)<sup>7</sup>. Sin embargo hay que dejar claro que esta doble estructura va a requerir de aspectos de análisis propios del proceso totalitario de preparación: condicional, psicológico, volitivo; aspectos que bien podemos decir que pertenecen a la estructura funcional propiamente dicha (Lasierra, G. 1997), aunque de siempre han permanecido separados y estudiados como capítulos aparte.

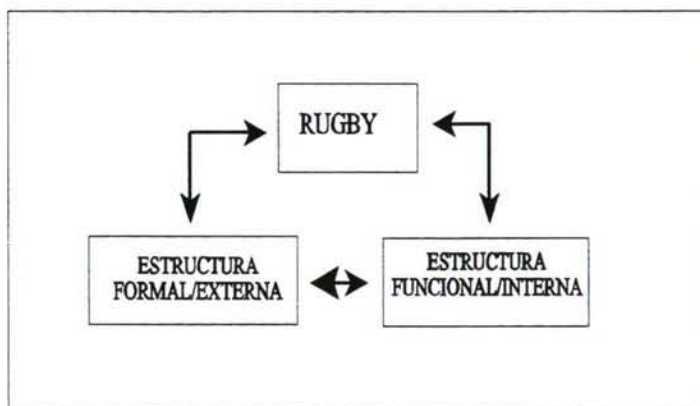


Gráfico II.4.2.- Estructuras o partes en las que se descompone el análisis o conocimiento de un deporte.

---

<sup>7</sup> La determinación de las estructuras parte de un intento de copilación de diferentes autores que se irán determinando a lo largo del trabajo.

---

Afirmamos, además, que la división en estructuras conlleva ya parejo cierto estudio de esos componentes pero no lo referencia exhaustivamente, sino que simplemente las reclama con superficialidad.

Sabemos que una “estructura” es la distribución y ordenación de los componentes de un conjunto, o bien el agrupamiento de un conjunto de datos que poseen unas propiedades características (D.R.A.E.L., 1992). Con ello elevamos el punto de partida para el estudio y conocimiento del deporte, en una primera instancia, a esa agrupación y distribución de los datos y aspectos más relevantes del deporte.

Esta estructura, en el caso del deporte, la diferenciamos en formal y funcional. La primera de ellas nos transmitirá la información exterior que el deporte presenta, mientras que la segunda, más compleja y determinante si cabe, nos aportará su estado interno, su lógica interna, el conocimiento sobre la acción de juego (Parlebas, P. 1981).

Demos un ejemplo, que representa bastante gráficamente lo que pretendemos que entiendan, para contestar a la pregunta formulada por esos alumnos: un huevo tiene una parte externa, la que se ve, la que es susceptible de percepción y observación. Posee un tamaño, un color, una forma, una textura que da una información, la cual nos ayuda para poder determinarlo en primera instancia, y así concretar sobre el tipo de huevo que estamos manejando. Pero a duras penas podemos saber algo sobre lo que tenemos, en realidad, en el interior de ese huevo. Desconocemos si el huevo estará bueno o, por el contrario, pasado; completo o le falta algún elemento para que pueda ser comido o incubado. Esa información vendrá determinada por el estudio de su contenido, de los elementos que se hallan entremezclados para definir la posible funcionalidad de su conjunto (Bertalanffy, L. 1976; Bunge, M. 1985 ; Popper, K. 1990).

Lo externo determina lo interno. Lo interno  
puede hacer modificar la parte externa.

En el caso del conocimiento deportivo ocurre algo similar. Cualquier deporte presenta una visión externa que nos permite identificar de qué deporte se trata; si es de desarrollo individual o colectivo, si hay contacto o no, si el terreno en donde se juega es natural o artificial, y un sin fin de informaciones que traídas de la mano del reglamento nos van a dar

a conocer la parte estética del deporte. Pero esa visión no desentraña lo que ocurre con su práctica. En su práctica. Esa información y por lo tanto ese conocimiento, lo podemos despejar haciendo el estudio interno o funcional.

La estructura formal determina la estructura funcional.  
La estructura funcional puede llegar a modificar la estructura formal.

Una vez cumplimentado este estudio dualista, obtendremos la información que necesitamos para saber cual es el 'proceso' en el que podemos movernos, las necesidades de capacitación a tener en cuenta para la práctica de ese deporte, las necesidades materiales o psicológicos y volitivos, sus beneficios físicos o psíquicos, su funcionamiento y su puesta en escena, y todo lo que queramos saber sobre ese/os deporte/s.

Pero esto, lo que en la teoría resulta fácil de esquematizar conlleva complejos trabajos de estudio, análisis y experimentación sobre todos y cada uno de los aspectos que puedan ser objeto de tratamiento para remitir información y por lo tanto conocimiento sobre ese deporte.

En el caso del rugby, el planteamiento que nos hacemos para su estudio y análisis comienza por esta estructuración dualista. Con ella daremos a este deporte la posibilidad de un valor de referencia para el desarrollo en cualquiera de los campos o procesos de trabajo que estimemos, ya sea en relación al proceso de iniciación, como al proceso de entrenamiento-competición; o bien ahondar en dicho conocimiento particular y desarrollar el proceso de análisis en este deporte.

---



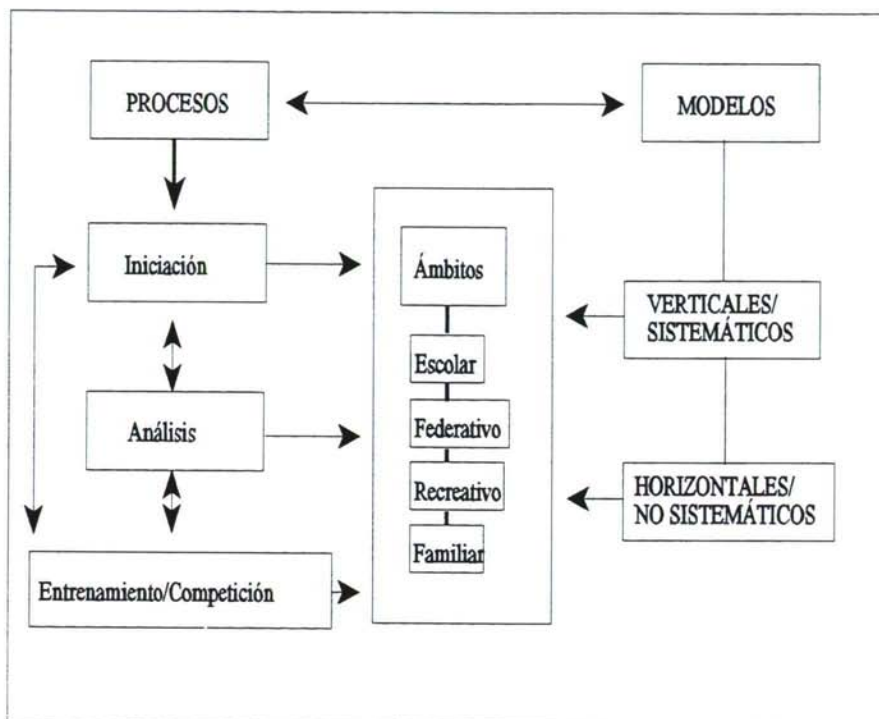


Gráfico II.4.3.- Síntesis de relación entre procesos-ámbitos y modelos.

Con ello tratamos de plantear una concepción transferible entre los diferentes procesos y el conocimiento que de ellos obtengamos al llevar a cabo el análisis en base a sus estructuras (Vázquez Lazo, J.C., 1997). Estructuras que desde su vertiente funcional vendrán determinadas por el tipo de modelo que introduzcamos para su análisis.

#### II.4.1.- Las clasificaciones clásicas.

La clasificación se considera como un aspecto general cuya presencia es básica para el estudio de las ciencias (Harrow, A.1978 ; Bloom, B. 1975a-b). Lo utilizamos para diferenciar, tanto los elementos, como las actividades que comprenden y abordan su estudio.

En el campo de la actividad física y el deporte posee un doble valor:



- **ANÁLISIS Y ESTUDIO** detallado de cada una de las actividades.
- Posibilidades de **TRANSFERIR** conocimientos teóricos y prácticos de unas actividades a otras.

#### Valoración de la clasificación en el desarrollo deportivo

Creemos que se puede conseguir la ubicación perfecta en el gran cajón deportivo y buscar transferencias de aplicación/ejecución entre todos ellos, ya sea en el proceso de aprendizaje o de entrenamiento/competición.

Si definimos el concepto de clasificación como la “distribución de los elementos que componen a un conjunto en un determinado número de categorías homogéneas, de acuerdo con criterios elegidos para el establecimiento de su diferenciación”, como un “conjunto de órdenes, de familia o elementos afines” o como la “división de elementos o saberes en grandes grupos”(D.R.A.E.L., 1992); deberemos resaltar dos aspectos que determinan esta conceptualización de la clasificación, por una parte el agrupamiento de elementos con carácter homogéneo y por otra que éstos elementos están agrupados bajo un mismo criterio. De esta manera, podemos hacer una clasificación específica en base a los criterios determinados tradicionalmente en la actividad físico deportiva.

Así, de forma tradicional podemos clasificar en función a:

- **APARIENCIA O FORMA EXTERIOR DE UN DEPORTE** (Estructura formal): N° de individuos que lo juegan, material,... .
- **FINES U OBJETIVOS QUE PERSIGUE**: Masa social que mueve, n° de fichas,... (pedagógico, sociológico, económico).
- **ASPECTOS QUE COMPONEN SU ENTRENAMIENTO** (Estructura funcional): Capacidades físicas necesarias, necesidades perceptivas,... .

#### Grupos de criterios de clasificación más comúnmente utilizados

Cada una de estas formas globales de clasificación podrá incluir diferentes criterios de clasificación:

Material e instrumentos.  
Lugar de práctica.  
Naturaleza del sustrato.  
Nº de participantes.  
Contexto sociológico.  
Contexto organizativo y normativo.  
Contexto de ejecución motriz interna.  
Técnica.  
Táctica.  
Condición física.

Criterios más usados para la clasificación deportiva

Presentamos ahora varias de las clasificaciones más representativas en relación a la práctica deportiva y que han configurado la evolución sobre la interpretación deportiva.

Muchas de ellas están ligadas a ámbitos específicos dentro de los procesos deportivos.

Exponemos, a continuación, diferentes formas de clasificación deportiva, todas ellas relacionadas con diferentes procesos y ámbitos, con lo que podemos identificar racionalmente el criterio que se ha utilizado para ello.

Comencemos con una clasificación creada por Bouet, M. (1995), clásica y relacionada siempre con la teoría deportiva. Mantiene para su creación un criterio que podemos englobar como contexto sociológico: “Experiencia vivida” (Tipo de **experiencia** que el deporte practicado le **proporciona** al individuo).

---

- |   |   |  |
|---|---|--|
| ① | → | Contacto físico.<br>Referencia obligada al cuerpo del oponente.<br><b>DEPORTES DE COMBATE</b><br>⇒ Con implemento.<br>⇒ Sólo el cuerpo.  |
| ② | → | Referencia al objeto de juego.<br><b>DEPORTES DE BALÓN O PELOTA</b><br>⇒ Colectivos.<br>⇒ Individuales.  |
| ③ | → | Referencia a las posibilidades motoras del ser humano.<br>Gran importancia del gesto técnico.<br><b>DEPORTES ATLÉTICOS Y GIMNÁSTICOS</b><br>⇒ Atlético (Medición objetiva).<br>⇒ Gimnásticos (Medición subjetiva). |
| ④ | → | Referencia al medio natural.<br>Riesgo y aventura.<br><b>DEPORTES EN LA NATURALEZA</b>   |
| ⑤ | → | Referencia al uso de "máquinas".<br><b>DEPORTES MECÁNICOS</b>  |

Cuadro-resumen II.4.1.- Clasificación de Bouet (1968)

A continuación, exponemos la clasificación llevada a cabo por otro de los clásicos, dentro de la teorización sobre el deporte: Durand, G. (1969), quien en base a un criterio de carácter pedagógico, concretamente de: "Orientación pedagógica", establece cuatro grupos de deportes. Quizás sea ésta la clasificación deportiva más destacada a lo largo de la corta historia del estudio del deporte, ya que aún hoy en día se trabaja en base a ella. Sin embargo hay que decir que se confunde el criterio sobre el que se aplica la clasificación, ya que se cree que es un criterio numérico y no es así.

- |   |   |   |
|---|---|---|
| ① | → | Referencia a la potencialidad de la superación personal.        |
|   |   | <b>DEPORTES INDIVIDUALES</b>                                    |
| ② | → | Referencia al agrupamiento social.                              |
|   | → | Dependencia.  |
|   |   | <b>DEPORTES DE EQUIPO</b>                                       |
| ③ | → | Referencia a la ubicación o canalización de la agresividad.     |
|   |   | <b>DEPORTES DE COMBATE</b>                                      |
| ④ | → | Referencia a la libertad, la aventura, el espíritu emprendedor. |
|   |   | <b>DEPORTES EN LA NATURALEZA</b>                                |

Cuadro-resumen II.4.2.- Clasificación de Durand, (1969)

Otra clasificación muy utilizada en estudio deportivo es la que presenta Matveiev, L. (1975), quien basándose en un criterio puramente fisiológico y relacionado directamente con la parte condicional del entrenamiento deportivo: “Tipo de periodización del entrenamiento” (Preparación a lo largo de los periodos de entrenamiento de una temporada), crea una clasificación agrupando los diferentes deportes según el tipo de periodización a la que deben de estar sometidos. Así nos encontramos cinco grupos de deportes subdivididos a su vez en grupos más pequeños:



- ① → Predominio de la potencia muscular, con movimientos de intensidad máxima.

### **DEPORTES ACÍCLICOS**

(El./Saltos<Atletismo, Gimnasia, Natación, Skí,... .>, Lanzamientos, Halterofilia, Carreras de velocidad,... .)

- ② → Esfuerzos de baja o media intensidad y larga duración.

### **DEPORTES DE PREDOMINIO DE LA RESISTENCIA ORGÁNICA (AERÓBICA)**

⇒ DEPORTES DE INTENSIDAD SUBMÁXIMA:

Medio fondo, natación, 100m a 400m,... .

⇒ DEPORTES DE INTENSIDAD BAJA: + 800m,

fondo en Natación y Atletismo,... .

- ③ → Referencia a la totalidad de aspectos condicionales.

### **DEPORTES DE EQUIPO**

⇒ D E P O R T E S D E G R A N

INTENSIDAD: Posibilidad de intercambio de jugadores. Baloncesto, Fútbol sala, Hockey hielo, Hockey patines,... .

⇒ DEPORTES DE GRAN PARTICIPACIÓN:

Breves interrupciones a lo largo del enfrentamiento. Rugby, Fútbol, Hockey,... .

- ④ → Enfrentamiento directo con adversario u oponente.

### **DEPORTES DE COMBATE O LUCHA**

(El./Esgrima, Luchas, Boxeo,... .)

- ⑤ → Referencia a la complejidad condicional.

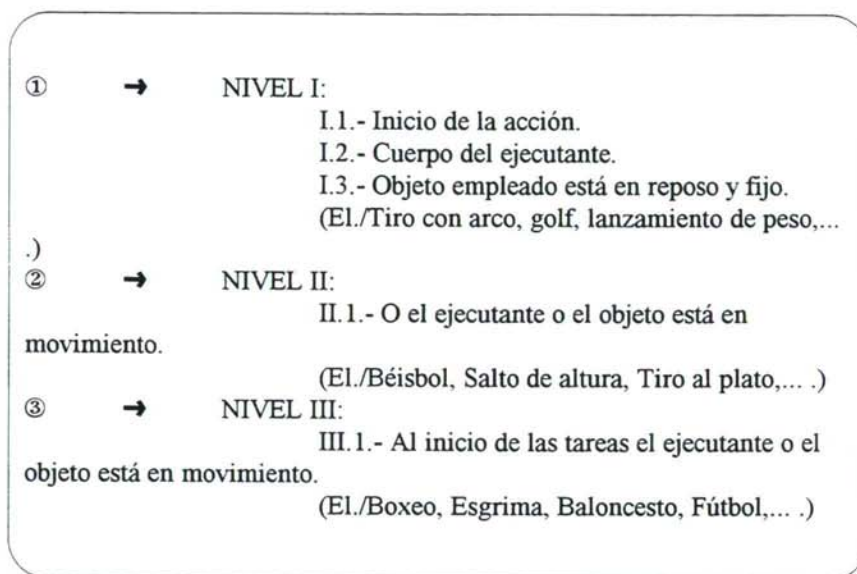
### **DEPORTES COMPLEJOS O POLIATHONES**

(El./Pénthalon, Décathlon, Gimnasias deportivas y rítmicas, Pruebas combinadas,...)

Cuadro-resumen II.4.3.- Clasificación de Matveev (1975).

Continuamos nuestra presentación de clasificaciones creadas para el trabajo deportivo

presentando la llevada a cabo por Fitts, P.M. (1965) bajo un criterio de “Grados de dificultad de ejecución”(Grados de participación del cuerpo/Influencias externas):



Cuadro-resumen II.4.4.- Clasificación de Fitts, (1965)

Igualmente, pero bajo un criterio diferente, Matveiev, L. (1976) presenta una segunda clasificación, “Tipo de ejercicios que se desarrollan de cara a la competición”:

①	→	EJERCICIOS MONOESTRUCTURADOS:
	⇒	EJERCICIOS FUERZA-VELOCIDAD
	⇒	EJERCICIOS DE DESPLAZAMIENTO CÍCLICO Y DE
RESISTENCIA		
②	→	EJERCICIOS POLIESTRUCTURADOS:
	⇒	JUEGOS DEPORTIVOS:
	✚	GRAN INTENSIDAD Y SALIDAS
TEMPORALES.		
		✚ LARGA DURACIÓN SIN INTERRUPCIÓN.
	⇒	DEPORTES DE CONTACTO
③	→	CONJUNTO COMPLETO DE EJERCICIOS DE COMPETICIÓN:
	⇒	EJERCICIOS DOBLES Y MÚLTIPLES, CONTENIDO
FIJO.		
	⇒	EJERCICIOS DOBLES Y MÚLTIPLES, CONTENIDO
RENOVADO PERIÓDICAMENTE.		

Cuadro-resumen II.4.5.- Clasificación Matveev, (1976) (tipo de ejercicio).

Por otra parte, nos encontramos con una de las clasificaciones más usadas desde la vertiente técnica, la presentada por Knapp, B. (1979 ):

① → Referencia a la necesidad del ajuste espacio-temporal por parte del individuo que actúa (PERCEPTIVAS).

→ Medio externo cambiante.

#### **HABILIDADES ABIERTAS**

(El./Recepción de un pase, Golpeo de la pelota, las fintas, ... .)

② → Referencia a patrones motores estereotipados, sin ninguna variación externa (ESTANDARIZADAS).

→ Medio externo estereotipado.

#### **HABILIDADES CERRADAS**

(El./Salto de altura, Salto de longitud, Lanzamiento de peso, Natación, Atletismo por calles, ... .)

Cuadro-resumen II.4.6.- Clasificación de Knapp, (1979)

Otra clasificación que debemos de destacar es la que presenta Tessie, J. (1971), quien bajo criterio bastante vinculado a la técnica: “*Mayor o menor complejidad de la actividad*”, “*Dominio corporal necesario*, aunque con inclusión y mezcla de otros criterios paralelos:

- . Eficacia mecánica de los gestos.
- . Eficacia económica o duración y repetición de los gestos.
- . Adaptación de los gestos.
- . Posibilidades de adquisición de gestos nuevos y comportamientos cambiantes, aporta la siguiente agrupación deportiva para su estudio y posible transferencia:



- ① → Actividades que requieren dominio de los movimientos corporales que impliquen: marcha, carreras y saltos.  
→ Ejercicios con eficacia mecánica y económica.  
**DOMINIO DE LOS DESPLAZAMIENTOS**
- ② → Actividades que requieren el dominio del cuerpo en situaciones combinadas y diversas tales como: Natación, Gimnasias y danzas.  
**DOMINIO DEL PROPIO CUERPO**
- ③ → Actividades donde el individuo aparte de su cuerpo ha de controlar objetos: Lanzamientos en Atletismo, Materiales de Gimnasia.  
**DOMINIO DE LOS OBJETOS**
- ④ → Actividades en las que existen adversarios u oponentes: deportes de combate y de equipo.  
**CONOCIMIENTO DEL Oponente**

Cuadro-resumen II.4.7.- Clasificación de Tessie (1971).

La clasificación presentada por Read, B. y Devís, J. (1990), asume un criterio relacionado con la "Formación":

- ① → Baloncesto, Balonmano, Fútbol, Rugby, Hockey, Waterpolo,...
- JUEGOS DEPORTIVOS DE INVASIÓN**
- ② → Bádminton, Tenis, Voleibol,...
- JUEGOS DEPORTIVOS DE CANCHA DIVIDIDA**
- ③ → Béisbol, Cricquet,...
- JUEGOS DEPORTIVOS DE CAMPO Y BATES**
- ④ → Squash, Frontón,...
- JUEGOS DEPORTIVOS DE MURO Y PARED**
- ⑤ → Golf, Bolos, Croquet,...
- JUEGOS DEPORTIVOS DE BLANCO-DIANA**

Cuadro-resumen II.4.8.- Clasificación de Read-Devis (1990)

Para completar este resumen de clasificaciones en las que se han basado los estudios y posibles transferencias deportivas vamos a presentar otras dos clasificaciones claras, en relación con las intenciones de trabajo y que desarrollan criterios diferentes. Por una parte nos encontramos con la clasificación de Manno, R. (1991) quien usa un criterio "General":

- ① **DEPORTES DE RENDIMIENTO:**
  - **DEPORTES DE FUERZA Y FUERZA-VELOCIDAD.**
  - **DEPORTES DE RESISTENCIA.**
- ② **DEPORTES DE SITUACIÓN:**
  - **JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS.**
  - **JUEGOS DEPORTIVOS INDIVIDUALES.**
  - **JUEGOS DEPORTIVOS DE COMBATE.**
- ③ **DEPORTES TÉCNICO-COMBINATORIOS:** Aquellos cuya valoración la efectúa un jurado.
- ④ **DEPORTES DE PUNTERÍA:**
  - **BLANCO MÓVIL.**

Cuadro-resumen II.4.9.- Clasificación de Manno (1991).

Por otra parte vemos la clasificación que aporta Dal Monte, (1977) desde una perspectiva "Fisiológica":

- |   |   |
|---|---|
| ① | → ACTIVIDADES CON IMPLICACIÓN DE UN <i>ALTO</i> % DE MASAS MUSCULARES CORPORALES.   |
| ② | → ACTIVIDADES CON UN % <i>MEDIO</i> DE MASAS MUSCULARES CORPORALES.                 |
| ③ | → ACTIVIDADES CON IMPLICACIÓN DE UN <i>MÍNIMO</i> % DE MASAS MUSCULARES CORPORALES. |
| ④ | → LA DEMANDA DE FUERZAS MUSCULARES NECESARIA <i>NO</i> ES ELEVADA.                  |
| ⑤ | → LA DEMANDA DE FUERZAS MUSCULARES NECESARIA ES DE <i>TIPO MEDIO</i> .              |
| ⑥ | → LA DEMANDA DE FUERZA MUSCULAR ES <i>ELEVADA</i> .<br>(20" a 40"/45") (40" a 4'5') |

Cuadro-resumen II.4.10.- Clasificación de Dal Monte (1977).

#### II.4.1.1.- El rugby y su clasificación.

En el capítulo II.2., pp 17, ya comentamos, a modo de introducción y definición, la manera en la que el deporte del rugby aparece clasificado. Podemos volver a hacer valer su carácter de **COLECTIVIDAD**, dependencia hacia el trabajo en **EQUIPO**, su versatilidad en cuanto al **CONTACTO** directo, pero lo que está claro es que clasificar al rugby resulta potencialmente factible dentro de cada una de las posibles clasificaciones que hemos presentado a modo de reflejo de entre las innumerables que se han creado para poder llevar a cabo el estudio y transferencia deportiva.

#### II.4.1.2.- Nuevas tendencias de clasificación.

Hemos dejado para este apartado algo que sin duda echábamos en falta a la hora de reflejar los tipos de clasificaciones tradicionales. La sociomotricidad creada por el profesor Parlebas, P. (1981) y de la que ya dejaremos referencia en el apartado II.6.3.3., pp 130, basándose en un criterio dualista: "Interacción-Incertidumbre", crea la que hoy en día ha sido la clasificación desencadenante y precursora del estudio claro y concreto sobre la actividad motriz en los deportes.



Gráfico II.4.4.- Criterios de clasificación parlebasianos.

De este modo veremos que divide los deportes en dos grandes grupos:

- |   |   |  |
|---|---|--|
| ① | → | Referencia de actuación en solitario.<br><b>DEPORTES PSICOMOTORES</b>              |
| ② | → | Referencia de actuación en colaboración-oposición.<br><b>DEPORTES SOCIOMOTORES</b> |
|   | ⇒ | <b>DEPORTES DE COLABORACIÓN</b>  |
|   | ⇒ | <b>DEPORTES DE OPOSICIÓN</b>   |
|   | ⇒ | <b>DEPORTES DE COLABORACIÓN-</b>   |
|   |   | <b>OPOSICIÓN</b>   |

Cuadro-resumen II.4.11.- Clasificación de Parlebas (1981).

Estos dos grandes grupos, y en concreto el de los deportes sociomotrices presenta una



división en tres subgrupos de deportes que van a revolucionar la posibilidad de estudio y transferencia deportiva de forma clara y precisa.

De la importancia que creemos posee esta clasificación, es el motivo de haber reservado su presentación para el final de este muestreo que permitirá comprender en mayor y mejor medida las posibilidades de trabajo necesarias para poder llevar a cabo un planteamiento de estudio sobre la actividad deportiva y en concreto sobre el rugby.

#### **II.4.2 Diferentes tipos de rugbys.**

Pero antes de dar comienzo al estudio hay que determinar el deporte en sí mismo. En nuestro caso el rugby, puede presentar diferentes tarjetas de visita. Cada una de ellas va a definir un tipo diferente, aunque parecida, de actividad deportiva o juego deportivo.

Sin lugar a dudas podríamos hablar de varios tipos más de formas derivadas del rugby clásico, pero hemos elegido las que a continuación detallamos por estar directamente ligadas a los procesos.

##### **II.4.2.1.- Rugby a 15.**

Es el rugby por excelencia. Fuera de disidencias o modificaciones que se han venido planteando con posterioridad, es el exponente representativo de esta actividad deportiva.

Se presenta como el objetivo a alcanzar en un proceso de iniciación, o se toma como la base de referencia para las modificaciones sobre actividades deportivas de carácter adaptado que analizaremos más tarde.

##### **II.4.2.2.- Rugby a 13.**

Hasta hace poco tiempo era el rugby profesionalizado. Fue la modificación primera y más dolorosa de la manera de entender el rugby. La creación de una federación independiente, de la que ya hemos dado referencia en el capítulo II.3.1.3.7, dividió e hizo tambalear parte de la estructura formal (ritos y protocolos) clásica de la forma de identificar ciertas tradiciones.

El rugby a 13 representa uno de los exponentes del mundo del rugby con mayor carácter funcional (Jiménez, A. 1974), como ya veremos a la hora de analizar su estructura, ya que depende directamente del proceso de entrenamiento /competición, lo que le otorga

---

una dependencia del desarrollo de la competición de cara al resultado final. Es, tal vez, por esta razón, por lo que es uno de los rugbys más estudiados desde el análisis de la acción de juego. Por otra parte este planteamiento de estudio da lugar a una modificación formal sobre sus parámetro que incide de sobremanera a la hora de profundizar en las diferencias funcionales con el rugby a 15.

#### **II.4.2.3.- Rugby a 7 (Seven).**

Los deportes con características de colectividad, presentan, en un porcentaje elevado de casos, minimizaciones del parámetro formal “jugadores”, lo que les otorga una potenciación del desarrollo condicional (Signes, E. 1995). El rugby no podía ser menos, y su exponente es este rugby a 7, conocido como “seven”. Lo que comenzó como una forma de destacar el poderío físico de las diferentes equipos ha pasado a ser un claro contrincante desde la perspectiva del espectáculo deportivo para el rugby tradicional.

Por sus características formales nos encontramos con un juego dinámico y alegre, que además permite un buen desarrollo de ciertas formas técnicas muy valoradas en la vertiente del juego, nos estamos refiriendo a las técnicas de defensa. Si a esto le sumamos que el porcentaje de participación es elevadísimo y, como ya comentamos antes, su desgaste físico “aterrador”, hemos formado el combinado perfecto para un mayor divertimento motriz.

#### **II.4.2.4.- Rugby a 12.**

Comenzamos el proceso de iniciación presentando uno de las metodologías de aplicación más trabajadas durante bastantes años en nuestro país. El rugby a 12 es definido como un “deporte reducido” (Usero, F. y Martín, L., 1988), es decir, actividades adaptadas a los niveles de los participantes y a sus características, pero intentando conservar la esencia del rugby tradicional.

Va presentar una evolución avanzada sobre el proceso de iniciación de un niño al objetivo del entendimiento sobre el rugby a 15.

#### **II.4.2.5.- Rugby a 9.**

Al igual que el rugby a 12 (Usero, F. y Martín, L. 1988), esta aplicación metodológica federativa, por lo tanto competicional, representa un paso de evolución para la consecución del logro sobre la adaptación previa para el desarrollo del rugby a 15, sólo que supone la etapa anterior a la comprensión del rugby a 12.

---

Será la primera toma de contacto seria con el enfrentamiento real de juego dentro del ámbito federativo.

#### **II.4.2.6.- Rugby Image, Rugby Master, Rugby Sala, Mini Rugby.**

Llevar a cabo el estudio exhaustivo de todas nos supondría un trabajo que bien lo podremos realizar por partes, puesto que cada uno de estos rugbys va a desempeñar una función dentro del entorno de este deporte.

Nos vamos a encontrar con tipologías que están estructuradas para la iniciación (Rutherford, D. 1993; Williams, R. 1980; Ribot, J.L. y Durant, A. 1993; Etxebeste, J. y Joven, A. 1989), otras que presentan características de profesionalidad y por último la tipología del rugby que tan sólo se usa como divertimento y espectáculo pero carece de institucionalización y reglamentación definida.

---

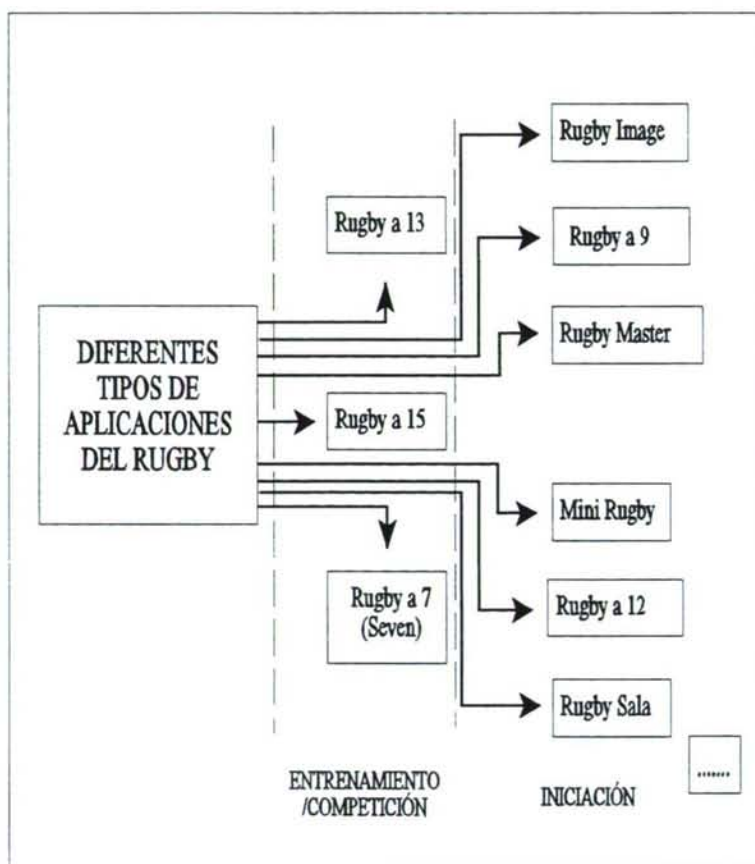


Gráfico II.4.5.- Tipos de rugbys y sus características más definitorias dentro del proceso deportivo.

Vemos así que, el rugby está presente en todos y cada uno de los ámbitos del deporte, ocio/recreación, entrenamiento/competición o iniciación.

En una primera aproximación de estudio, sólo quiero extraer los conocimientos de la forma de rugby más destacada, utilizada, y tradicional: el rugby a 15.

Para poderlo llevar a cabo haremos que el proceso de análisis sea una herramienta



comentada del método científico de observación, válida para la determinación y modificación del resto de procesos, utilizando como ya veremos más adelante, varios modelos.

## II.5.- La estructura formal del rugby.

Como decíamos en el capítulo anterior al resaltar la forma de llevar a cabo el conocimiento de una especialidad deportiva, la estructura formal pasa por ser una de las posibilidades de identificación del conocimiento deportivo (Bayer, C. 1986; Vázquez Lazo, J. 1997). En ella van a resaltar las características, que con carácter externo, “estético”, tiene un deporte.

La base de sustentación de esta estructura la encontramos en el propio reglamento de cada deporte. Así en el caso del rugby podremos resaltar aspectos externos que se suelen usar para definirlo: número de jugadores, dimensiones del terreno de juego, marcas internas (líneas) de ese espacio de juego, el tiempo disponible para poder desarrollar el enfrentamiento, el/los objetivo/os del juego en sí, las características de sus elementos de juego (el balón), el tanteo (la puntuación), y una serie de reglas que aportan las condiciones inamovibles que son necesarias para poder jugar.

Todos estos aspectos configurarán el universo exterior imprescindible para llevar al conocimiento y éste a la práctica del ‘juego’ del rugby.

Por otra parte, todas ellas suelen aparecer entre las formulas más usadas para definir el deporte. Si preguntamos a cualquier persona sobre la mejor manera de definir el rugby, rápidamente nos dirá, ‘es una actividad que la desarrollan quince jugadores...’, o bien, ‘se juega con un balón en forma de “melón”...’, o puede que nos remita a el objetivo final del juego, ‘se ha de llevar el balón y posarlo por detrás de la zona destinada a ello...’ Etxebeste, J. y Joven, A. (1989); Steele- Bodger, (1989); Aguiar, E. (1988)<sup>8</sup>.

Como se puede apreciar todos los formulismos usados con asiduidad para definirlo son, básicamente, estéticos, externos, y por lo tanto, lo que llamamos formales.

Aunque en multitud de ocasiones, también se recurre a añadir a las fórmulas

---

<sup>8</sup> Aguiar, E. Lo mejor de nosotros. Boletín técnico.(1988). En este artículo hemos de hacer mención a la aportación, que podemos entrever, de Huizinga. El rugby es un juego y nada más que un juego. Así se debería de seguir interpretando la práctica de este deporte.

---

anteriores, ‘ es un deporte de contacto continuo...’, ‘ es un deporte colectivo...’, ‘ altamente motriz...’ Parlebas, P. (1988); Usero, F. (1993). Estas definiciones estarían más vinculadas con la estructura funcional. Sin embargo no solemos acceder a ella por el simple hecho de que es poco diferenciadora con respecto a otros deportes. Tendríamos entonces que aportar muchos más datos y una definición se convertiría en un manuscrito. Romperíamos con uno de los principios que nos mueven a definir y que es el describir en pocas palabras lo que representa o supone una cosa, ya sea material o inmaterial. Por otra parte si usamos esa fórmula definitoria que hace referencia a aspectos más funcionales, estamos determinando ya de antemano la inclusión del deporte en una clasificación que determina el contenido funcional, lo cual deja abiertas muchas dudas acerca de si también podría estar incluida en otras muchas clasificaciones bajo otros criterios.

Con respecto al tema de la clasificación deportiva, destacaremos el simple hecho de la imposibilidad de determinar la ubicación de un deporte antes de su pleno conocimiento. Pretendemos conocer un deporte, en este caso el rugby, no podemos decir que lo englobamos dentro de los deportes ‘tal o cual’ ya que lo desconocemos. Para poder enmarcarlo entre un colectivo de ellos que nos permitan poder transferir sobre sus conocimientos, anteriormente debemos de tener una buena descripción del deporte en referencia a sus aspectos definitorios.

No debemos de clasificar antes de conocer un deporte

Resumiendo, lo convencional a la hora de definir un deporte en términos generales, es hacer referencia a su estructura formal, en el momento que usamos aspectos funcionales estaremos predeterminando e intentando destacar algo no específico sólo de ese deporte (Bertalanffy, L. 1976).

Volviendo a la parte que estamos tratando, la estructura formal; ésta plantea aspectos que suelen ser desarrollados, en términos generales, en casi todos los reglamentos de juego de los deportes. Esta es una de las razones por las que se les denominan “*constantes formales*” (Bayer, C. 1992), por su carácter repetitivo en cada uno de los reglamentos<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Queremos resaltar la diferenciación que en este caso se hace de la denominación de constante formal acuñado por el profesor Bayer. La diferencia radica en el tratamiento global que se plantea en este trabajo y la visión sesgada que da Bayer en su libro “La enseñanza de los juegos deportivos colectivos” (Op.Cit:). En dicho libro plantea esta formalización sólo sobre los deportes con características de varios jugadores. Creemos que la constancia de presencia de estos parámetros de análisis se dan en casi la totalidad de los deportes.

---

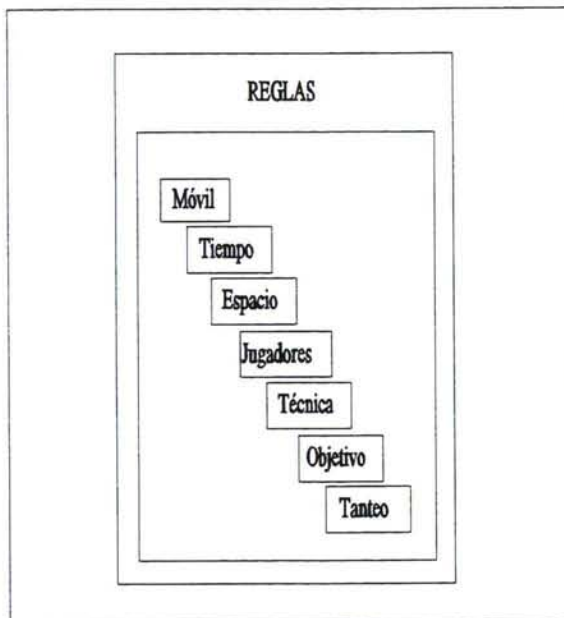


Gráfico II.5.1.- Determinación de los componentes de la estructura formal. “Constantes formales”.

Pasemos a detallar cada una de ellas y al mismo tiempo planteemos un estudio comparativo entre el rugby a 15 y el resto de las tipologías del rugby. Siempre dentro de esta estructura formal.

### **II.5.1.- Las constantes formales.**

#### **II.5.1.1.- El móvil:(El balón).**

Debe de ser de forma ovalada, estar formado por cuatro elementos (gajos) y tener las características siguientes:



Longitud del eje mayor: 28 a 30 cm.  
Perímetro mayor: 76 a 79 cm.  
Perímetro menor: 58 a 62 cm.  
Peso: 400 a 440 gr.  
Presión: 0,67 a 0,70 Kg/cm<sup>2</sup>.  
Material: Puede NO ser de cuero.

Resumen de características formales del móvil.

El balón en el rugby es una de sus características mas diferenciadoras y que resaltará posibilidades desde la perspectiva funcional incontrolada. Su forma va a determinar muchos de los aspectos funcionales que con posterioridad analizaremos. La razón o circunstancia por la cual el móvil en este deporte tiene estas características están del todo claras, y en eso hasta es un deporte tradicional y conservador con sus características (García, H. 1964). Como la naturaleza ha hecho ovoides las vejigas de los cerdos, William Gilbert confeccionaba los balones de forma oval. En algo si se ha cambiado, no son tan grandes como lo eran entonces, ni como lo es una vejiga de un cerdo.

El balón de rugby posee, ya sea por su forma, ya sea por el simple hecho de ser un balón, ese carácter de misterio y de grandeza (Bayer, C. 1992) que podemos encontrar en los elementos con forma cilíndrica. Por esta razón tiene algo de atractivo y de mágico y a su vez va a representar la satisfacción hacia la necesidad de movimiento. En realidad podemos decir que el balón en rugby posee dinamismo propio y llama hacia el movimiento y la acción. Estas son referencias que serán de gran rotundidad a la hora de llevar a cabo el análisis de la estructura funcional (Hernández Moreno, 1994)<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> La relación existente entre ambas estructuras, la formal y la funcional, pueda parecer que difícilmente se van a poder diferenciar. Una de los objetivos que se persigue con este estudio es ver cómo, en un sentido sociomotricista, está clara esa diferencia. Para ello en el desarrollo de la estructura funcional sociomotriz de cooperación-oposición daremos dicho enfoque diferenciador.

---



### II.5.1.1.1.-Diferenciación del móvil en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO/COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
Longitud del eje mayor: 28/30 cm. Perímetro mayor: 76/79 cm. Perímetro menor: 58/62 cm. Peso: 400/440 gr. Presión: 0,67/0,70 Kg/cm2. Material: Puede NO ser de cuero. Tamaño: nº 5	Longitud del eje mayor: 28/30 cm. Perímetro mayor: 76/79 cm. Perímetro menor: 58/62 cm. Peso: 400/440 gr. Presión: 0,67/0,70 Kg/cm2. Material: Puede NO ser de cuero. Tamaño: nº 5	Longitud del eje mayor: 28/30 cm. Perímetro mayor: 76/79 cm. Perímetro menor: 58/62 cm. Peso: 400/440 gr. Presión: 0,67/0,70 Kg/cm2. Material: Puede NO ser de cuero. Tamaño: nº 5

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
Tamaño: nº 4	Tamaño: nº 4	Tamaño: nº 4	Tamaño: nº 4	Tamaño: nº 4	Tamaño: nº 4 y modificación del balón.

Cuadro-resumen II.5.1.- Comparación de la estructura formal del móvil entre diferentes tipos de rugbys.

Como podemos apreciar en el cuadro de referencia anterior, la diferenciación existente en el móvil en cuanto a su estructura formal, no existe. El único cambio que encontramos está motivado. Se refiere a las especialidades de rugby a 12 y rugby a 9, estas dos forman parte de una tipología competicional con carácter evolutivo dentro del marco federativo. Por esa razón se adecua el tamaño del móvil, para permitir una mayor adaptación en dichas etapas (Vázquez Lazo, J.C. 1997).

### II.5.1.2.- El espacio.

El espacio formal del rugby a 15 está comprendido entre una 'maraña' de cifras y nombres. Todos ellos son necesarios para la comprensión de este juego, tanto desde una perspectiva formal como funcional. En sus orígenes el espacio de juego no estaba determinado, pudiendo llegar a dimensiones extremadamente exageradas: distancia entre pueblos limítrofes (todavía hoy en día existe la tradición de jugar un partido con estas características en pueblos de Escocia), o se adaptaba a las dimensiones de los patios o campos de juego de los colegios y universidades (García, H. 1964).

Longitud: 100m. Dividida en:

- Línea de balón muerto (cierre del campo).
- Líneas de 5m (5m desde la línea de marca - intercalada)
- Línea de 22m (22m desde la línea de marca - lisa).
- Línea de 10m (10m desde la línea de centro - intercalada).
- Línea de centro (mitad del espacio de juego - lisa).

Ancho: 69m. Dividida en:

- Línea lateral 5m (5m desde la línea lateral - intercalada).
- Línea lateral 15m (15m desde la línea lateral - intercalada).

Zona de marca: 10 a 22m.

Resumen de características formales del espacio.

En este punto queremos dejar constancia de las diferentes conceptualizaciones que en relación al espacio se referencian de igual manera y sin embargo van a tener connotaciones diferentes. Así hallamos en igualdad de conceptualización: espacio deportivo, espacio de juego o espacio de acción.

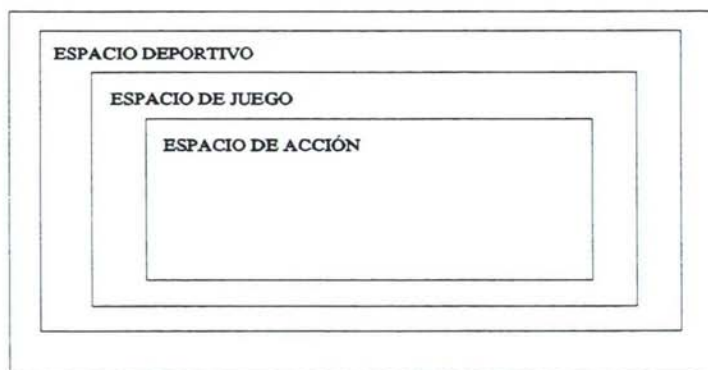


Gráfico II.5.2.- Inclusión de conceptos de espacio. Jerarquización de los mismos.

Desde nuestro punto de vista el espacio formal hace referencia al espacio de juego

(Vázquez Lazo, J.C. 1997). Este es el espacio institucionalizado e inamovible<sup>11</sup> en cuanto a dimensiones, estaría lleno de espacios de acción (espacios funcionales) y ambos se pueden encontrar dentro de un espacio mayor que será el pleno espacio deportivo (instalación). Hacemos esta referencia por aclarar que durante el desarrollo del texto usaremos el concepto espacial enmarcándolo en base a dichas definiciones.

El espacio de juego en este deporte es en extensión, similar a otros muchos deportes, fútbol, hockey, pero presenta la característica de un auténtico crucigrama sobre la superficie. El valor de dicho galimatías lo profundizaremos en el punto del espacio funcional, ya que dichas líneas y marcas van a determinar en gran medida posibles espacios de acción y desarrollos de acciones con un sentido lógico.

#### II.5.1.2.1.- Diferenciación del espacio formal en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN					
Rugby a 15		Rugby a 13		Rugby a 7 (Seven)	
100x69m Mas zona de marca (22m)		100x69m Mas zona de marca (22m)		100x 69m Mas zona de marca (22m)	

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
100x59m Mas zona de marca (22m)	69x38m Mas zona de marca (10m)	68x36 m Mas zona de marce (4,5 m)	Variaciones en función de las necesidades	69x35 m Mas zona de marca (5 m)	Variaciones en función de las necesidades

Cuadro-resumen II.5.2.- Comparación de la estructura formal del espacial entre diferentes tipos de rugbys.

En cuanto al espacio formal, volvemos a no encontrar diferencias significativas. Tan sólo con respecto a la adaptación que sufren los rugbys a 12 y a 9 y por las razones de adaptación que son inherentes a las etapas evolutivas. De igual manera que con el móvil, el espacio va a jugar un papel determinante en cuanto a la estructura funcional.

---

<sup>11</sup> Con la expresión de “las líneas también juegan” queremos resaltar la importancia que ellas van a representar en este deporte. Es necesario conocer la ubicación de cada una de ellas para poder entender este deporte. Todas y cada una van a representar una necesidad en el posterior desarrollo del conocimiento del deporte, ya que determinarán el comportamiento y las penalizaciones en las que podamos incurrir.

---



### II.5.1.3.- El tiempo.

El tiempo formal en el rugby a 15 es de ochenta minutos, dividido en dos periodos de cuarenta, con un descanso de cinco minutos. No siempre fue así. En sus primeras épocas, cuando no estaba reglamentado, y tan to los muchachos de las escuelas como los hombres de los pueblos lo jugaban, había enfrentamientos que llegaban a durar días enteros (García, H. 1964).

Podríamos decir, en relación a la concepción que en el rugby se da sobre el tiempo formal, que no es del todo cierta. Habría que acudir a la ‘coletilla’ de “más o menos”. Los ochenta minutos que presenta el reglamento suelen ser ampliados en relación al desarrollo del juego, en cuanto a detenciones por lesiones u otras causas. Pero si hacemos referencia al estudio que realizo a tal efecto el Profesor Hernández Moreno entre los años 1989 y 1992, estas sumas de tiempo presentan gran regularidad en cuanto al total.

#### II.5.1.3.1.- Diferenciación del tiempo formal en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
Total: 80mt (2x40mt) Descanso: 5mt	Total: 80mt (2x40mt) Descanso: 5mt	Total: 14 mt (2x7mt) Descanso: 1mt

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
Total: 40mt (2x20mt) Descanso: 5mt	Total: 30mt (3x10mt) Descanso: 5mt	Total: 30 mt (2x15 mt) Descanso: A determinar	Adaptación en función de las necesidades	Total: 20 mt (2x10 mt) Descanso: 2 mt	Adaptación en función de las necesidades

Cuadro-resumen II.5.3.- Comparación de la estructura formal del tiempo entre diferentes tipos de rugbys.

Con respecto a la incorporación del tiempo en cuanto a la estructura formal, vemos como ya comienza a haber diferencias significativas entre los diferentes tipos de rugbys. El determinante de que se produzcan dichas diferencias viene dado por la siguiente constante formal, el número de jugadores que intervienen en el desarrollo del juego.



### II.5.1.4.- Los jugadores.

Esta constante de estructura formal da nombre a los diferentes tipos de rugbys. Determina el número de jugadores que aparecen en el transcurso de un enfrentamiento. Dicho número también ha sido muy modificado a lo largo de la historia de este deporte (García, H. 1964). Así nos podemos encontrar con que ha habido momentos en los que podía haber hasta cien jugadores en el campo. Queda claro que gran parte de la responsabilidad de este hecho lo determinaba el espacio del que se disponía para poder practicarlo y del que ya hemos hecho mención en el apartado del espacio formal<sup>12</sup>.

#### II.5.1.4.1.- Diferenciación de los jugadores en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
15 jugadores por equipo: 8 delanteros 2 medios 2 centros 2 alas 1 zaguero —— 4 cambios	13 jugadores por equipo: 6 delanteros 2 medios 2 centros 2 alas 1 zaguero —— ?	7 jugadores por equipo: 3 delanteros 1 medio 2 centros 1 zaguero —— A determinar

<sup>12</sup> En el artículo al que se hace referencia en la nota al pie número 5, se pone de manifiesto la importancia que conlleva el determinar bien el número de jugadores en función del espacio disponible para ello. A la hora de sacar partido a nuestra adaptación del reglamento, el número de los integrantes pondrá de manifiesto las posibilidades que tendremos de variar, interrelacionar o sacar partido de esos jugadores. La razón para ello tal vez estriba en el simple hecho de que los niños en diferentes etapas evolutivas carecen de patrones motores que les puedan permitir desarrollar todos y cada una de las posibles acciones de juego, y por esa razón hay que ir tejiendo y permitiendo sólo las posibilidades de las que pueden hacer gala.

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
12 jugadores por equipo: 5 delanteros 2 medios 2 centros 2 alas 1 zaguero ----- 4 cambios	9 jugadores por equipo: 3 delanteros 2 medios 1 centros 2 alas 1 zaguero ----- 4 cambios	9 jugadores por equipo: 4 delanteros 2 medios 1 centros 1 alas 1 zaguero ----- Indeterminado nº de cambios	Variaciones en funciones de las necesidades	7 jugadores por equipo: 3 delanteros 1 medios 1 centros 1 alas 1 zaguero ----- Indeterminado nº de cambios	Variaciones en función de las necesidades

Cuadro-resumen II.5.4.- Comparación de la estructura formal de jugadores entre diferentes tipos de rugbys.

En cuanto a su estructura formal, el número de integrantes de un equipo, sobre el espacio de juego, varía bastante y, como ya dijimos anteriormente, da nombre a los diferentes tipos de rugby. Hay que decir, por otra parte, que la determinación de dichos jugadores viene a ser aclaratoria, ya que aunque los reglamentos definen que sea esa su composición no es de obligatorio cumplimiento, y es por ello que preferimos englobarlos como elementos de estructura funcional. Sin embargo han sido expuestos en este apartado para dar una visión más aclaratoria sobre la diferencia de estructuración formal existente entre las tipologías del rugby.

#### II.5.1.5.- El objetivo.

En rugby podemos diferenciar claramente dos objetivos fundamentales de cara a determinar el resultado. Por una parte y teniendo en cuenta que quizás sea el objetivo más general, el intento de posar el móvil dentro de la zona de marca del equipo contrario. Por otra hay que señalar la colocación del móvil entre los tres palos. Ambas determinaciones del juego plantean posibilidades de cara al resultado final.

En el primero de los casos ya conocemos dónde está situada dicha área en el espacio de juego. En el segundo vamos a tener que concretar las características de la portería.

Forma de “H” mas alargada en su parte superior.

➤ 3m desde el suelo al borde superior de la barra transversal.

➤ 5.60m entre las partes interiores de los postes de gol.

➤ longitud de los postes desde el borde superior, deseable 6m.

Resumen de características formales del objetivo.

Estas porterías, han sufrido también muchos cambios a lo largo del desarrollo del juego (García, H. 1964). Desde ser humanas, como en el caso del colegio de Winchester, en donde un muchacho mantenía las piernas abiertas y brazos estirados por encima de la cabeza, si el balón pasaba entre las piernas o los brazos suponía un punto.

Podemos determinar que estos son los objetivos formales que se buscan dentro de la práctica de este deporte.

#### II.5.1.5.1.- Diferenciación del objetivo en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
Ensayo Gol/Transformación	Ensayo Gol/Transformación	Ensayo Gol/Transformación

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
Ensayo Gol	Ensayo Gol	Ensayo Gol/Transformación	Ensayo	Ensayo	Ensayo

Cuadro-resumen II.5.5.- Comparación de la estructura formal del objetivo entre diferentes tipos de rubys.

Como podemos apreciar en el cuadro anterior, no existen diferencias de ningún tipo entre los diferentes tipos de rugby y su objetivo formal. Podemos concretar, entonces, que



el objetivo es una de las características diferenciadoras de este deporte del rugby.

### II.5.1.6.- El tanteo.

Consideramos el tanteo como una constante de análisis de la estructura formal. Nos aporta en el conocimiento del deporte aspectos, que en el momento de trasladarlos a la parte funcional, que serán muy determinantes sobre la acción del juego y su relación con otros de los parámetros.

En el caso del rugby este tanteo, como ya dijimos anteriormente, está en íntima relación con el objetivo. Así destacamos tres tipos de tanteos diferentes con respecto a esos objetivos.

Transformación: 2 puntos.  
Golpe de castigo: 3 puntos.  
Drop o botepronto: 3 puntos.  
Ensayo: 5 puntos.

Resumen características formales del tanteo.

El tanteo ha sufrido múltiples cambios a lo largo de la historia de este deporte (García, H. 1964). En los primeros tiempos tan sólo se contabilizaban los goles y los drops, y así cuando un jugador conseguía pasar la línea de marca del equipo contrario, adquiría el derecho a intentar un ensayo a gol. El valor era de un punto, lo mismo que el drop. Posteriormente el ensayo comenzaba valorarse más. Tres toches en gol valían un ensayo y tres ensayos valían un gol. También tenemos, como intento de valoración de los ensayos, el hecho de que si había empate al terminar el partido se consideraba ganador al equipo que más ensayos hubiese conseguido. A partir de aquí ya el ensayo empezó a tener valor en sí mismo. Primero valió un punto diferenciándolo del drop que valía tres, al igual que el gol. En 1891 se establecen nuevos valores, ensayo: dos puntos, gol tras ensayo: cinco puntos, gol procedente de penalización: tres puntos, drop: cuatro puntos. Tres años más tarde se eleva el valor del ensayo a tres puntos. Estos valores se vuelven a modificar y se determina reducir el valor del gol después del ensayo a dos puntos, el ensayo a cuatro puntos, el drop tres puntos lo mismo que el gol conseguido por transformación de una penalización. Desde 1993 el valor del ensayo se eleva a cinco puntos para favorecer a los equipos que logren el objetivo que presenta mayor dificultad y así favorecer también el desarrollo del juego.



Por otra parte nos encontramos con el planteamiento que evolutivamente presenta Bonnefoy, B. (1999) concretado en este cuadro que a continuación se presenta:

	1891	1892-93	1894-95	1896-1947	1948-1971	1972-1991	1992-1998
Ensayo	1 punto	2 puntos	3 puntos			4 puntos	5 puntos
Transformación	2 puntos	3 puntos	2 puntos				
Golpe	2 puntos	3 puntos					
Drop	3 puntos	4 puntos	3 puntos				

Cuadro-resumen II.5.6.- Evolución de la puntuación en rugby.

No es intención de este estudio el profundizar en la legitimidad de uno u otro autor, simplemente presentamos las diferencias existentes que difícilmente podrán ser demostradas ya que la documentación existente es confusa y escasa.

#### II.5.1.6.1.- Diferenciación del tanteo en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
Transformación: 2 puntos. Golpe de castigo: 3 puntos. Drop o botepronto: 3 puntos. Ensayo: 5 puntos.	Transformación: 2 puntos. Golpe de castigo: 3 puntos. Drop o botepronto: 3 puntos. Ensayo: 5 puntos.	Transformación: 2 puntos. Golpe de castigo: 3 puntos. Drop o botepronto: 3 puntos. Ensayo: 5 puntos.

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Sala
Transformació n: 2 puntos. Golpe de castigo: 3 puntos. Drop o brotepronto: 3 puntos. Ensayo: 5 puntos.	Transformació n: 2 puntos. Ensayo: 5 puntos.	Transformació n: 2 puntos. Ensayo: 5 puntos.	Ensayo: 1 punto	Ensayo: 1 punto.	Ensayo: 1 punto

Cuadro resumen II.5.7.- Comparación de la estructura formal del tanteo entre diferentes tipos de rugbys.

La diferencia la encontramos en cuanto a el rugby a 9, ya que en este tipo de rugby no se permiten los pateos, y por lo tanto no obtendremos puntos en cuanto al ejercicio de esta tipología técnica.

#### II.5.1.7.- Las reglas.

Las reglas, en cualquier deporte, representan el punto de vista jurídico. Son la hiperinstitucionalización de un deporte (Hernández Moreno, J. 1994). Van a concretar el comportamiento de los jugadores, el espacio de juego, el uso del móvil. Son, en definitiva, autorizaciones y prohibiciones. Podemos decir que las reglas son limitadoras de la estructura funcional del juego, ya que reducen la motricidad natural que los individuos pueden llegar a desarrollar.

Esta constante formal es la que debemos de modificar para adaptar de manera muy lógica al planteamiento del deporte en el proceso de iniciación y que permita una progresión adecuada a las diferentes edades. La motricidad que limita estas reglas es el punto de partida para la obtención del resto de los objetivos en el proceso de iniciación, y dependerá de cómo la llevemos a efecto, la mayor o menor facilitación de dicho proceso.

Tal vez sea esa limitación o acotación de esa motricidad lo que ha movido a los diferentes legisladores del mundo del rugby a ir reduciendo las posibilidades naturales de este deporte, si bien también tenemos muy claro que permite mayor número de posibilidades de acción que la mayoría de los deportes con características parecidas. En un principio en el rugby estaban permitido todo tipo de acciones, patadas, puñetazos, mordiscos,..., y un sinfín de acciones que permitieran defender o atacar al contrario para permitir la progresión

del balón. Causa esta que atraía en sobremanera a ciertos colectivos sociales y a determinadas etapas evolutivas. Causa, por otra parte, que puso prohibición y persecución a dicha actividad por su salvajismo (García, H. 1964) [ver cap. Historia pp 22]<sup>13</sup>.

#### II.5.1.7.1.- Diferenciación de las reglas en función de la tipología del rugby.

PROCESO DE ENTRENAMIENTO COMPETICIÓN		
Rugby a 15	Rugby a 13	Rugby a 7 (Seven)
Aplicación reglamento (28 reglas)	Aplicación reglamento (28 reglas)	Aplicación reglamento (28 reglas)

PROCESO DE INICIACIÓN					
Rugby a 12	Rugby a 9	Mini-Rugby	Rugby Image	Rugby Master	Rugby Superficies duras
Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (28 reglas)	Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (28 reglas)	Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (10 reglas)	Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (Adaptación)	Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (28 reglas)	Modificación sobre la rigurosidad del reglamento (Adaptación)

Cuadro-resumen II.5.8.- Comparación de la estructura formal de las reglas entre diferentes tipos de rugbys.

En cuanto al uso de la regla formal, la única diferencia que podemos observar está en relación a los rugbys que se usan para el desarrollo del proceso de iniciación. Su diferencia radica no en la formalidad de la regla sino en su uso funcional, del cual ya escribiremos más adelante.

#### II.5.1.8.- La técnica.

Una de las constantes que consideramos importante resaltar en cuanto a la aportación de conocimiento y diferenciación dentro del juego del rugby, es la técnica. En el momento

---

<sup>13</sup> Es sabido y demostrable que el rugby estuvo prohibido durante largos períodos de tiempo ya que de él se decía que hacía salir los más bajos instintos del ser humano. Tal vez tengamos en esa afirmación una de las mayores defensas que de este deporte se pueda hacer, ya que si es así, y creemos que no está exento de razón, el rugby se le puede considerar uno de los deportes más naturales que podamos encontrar. Si es capaz, con su sola presencia y disfrute, de hacer que el individuo se estimule tanto con su práctica, podemos decir que es un juego inherente al comportamiento del hombre.

---



en el que hablamos de técnica formal nos estamos refiriendo a la técnica biomecánica, la técnica montada y adaptada para facilitar la realización de los movimientos en este deporte, Riera, J. (1989); Hernández Moreno, J. (1994); Castejón, F.J. et al. (1977a-b); López, V. y Castejón, F.J. (1998a-b). Esta técnica específica y sólo ejecutable dentro del rugby es definitoria del mismo. Esa es la técnica formal. Cada deporte aporta una técnica formal específica y propia y, esa es la técnica a la que estamos haciendo referencia.

Sabemos, y por ello no entramos en contradicción<sup>14</sup>, que en el rugby la mayoría de las técnicas son movimientos naturales, intrínsecos al ser humano y que fluyen, como ya hemos hecho referencia en anteriores apartados, de forma espontánea, por lo que carecen de proceso de aprendizaje específico y que es común a muchos deportes. Pero hay otras muchas que aún siendo igualmente naturales definen y diferencian este deporte del resto. Esas son las técnicas que podemos resaltar dentro del apartado de constante formal. Aquellas que caracterizan a este deporte y que logran identificarlo simplemente por su visión y ejecución.

El detallar la relación de las técnicas formales lo aportaremos en el apartado del modelo funcional clásico técnico-táctico [Cap. II.6.3.1, pp 94] (Wein, H. 1980). En él daremos una visión mucho más extensa del concepto de técnica y una clara diferenciación en cuanto a las connotaciones que nos vamos a encontrar sobre dicho concepto.

En resumen podemos decir que el valor que la técnica formal posee es el de diferenciar y poder determinar la especificidad de un deporte en relación al resto del colectivo.

Sin embargo creemos que a todas estas categorías de constantes formales señaladas durante las páginas anteriores se le deben de añadir dos más, que también deben de entrar a formar parte por ser características de los deportes y determinantes en cuanto a su estructuración formalista:

- los árbitros,
- los ritos y los protocolos.

Cualquiera de ellas caracterizan y reconocen a este deporte. La primera se generaliza

---

<sup>14</sup> La diferenciación entre lo que es técnica formal y lo que va ser técnica funcional pasará por hacer diferencia entre otra serie de conceptos que solemos barajar con asiduidad en cuanto a dicho término. Aspecto técnico-táctico, técnica personalizada, técnica adaptada. Al manejar tal disparidad de conceptos nos encontramos con una imposibilidad de determinar a ciencia cierta sobre dicho término. En el apartado señalada del modelo técnico-táctico, haremos la valoración y diferenciación de conceptos. Esperamos con ello poner un poco de luz sobre los mismos a fin de poder determinar e identificarlos.

---



en tres representantes en los rugbys tradicionales para pasar a uno en las adaptaciones metodológicas expuestas con anterioridad. Con respecto a los ritos y protocolos representan uno de los puntos de tradición más representativos en relación a este deporte ya que sin ellos carecería de significado el desarrollo posterior del enfrentamiento; estamos hablando de los himnos, de los círculos de mentalización, de los cánticos previos al partido y una singularidad de representaciones previas que se mantienen y caracterizan a esta especialidad deportiva.

### **II.5.2.- Valoración de las constantes de estructura formal en relación con el rugby.**

El valor que posee el conocimiento de las constantes formales para las personas que desarrollan este deporte del rugby (jugadores), así como para los que lo entrenan (equipo técnico), como para los seguidores de los partidos (aficionados y público), va a representar la base de sustentación por medio de la cual el intento de comprensión del juego en sí mismo carecería de sentido.

La estructura formal sirve de sostén para el conocimiento de la estructura funcional (Vázquez Lazo, J.C. 1998). Expliquémoslo. Si cogemos una de las características de esta estructura o comúnmente llamadas constantes y la modificamos, el sentido del juego sufre una clara deformación. Tomemos el número de jugadores como ejemplo. Si lo reducimos como es el caso del rugby a 7, ya que es una especialidad de rugby adaptada del patrón 15, el número de jugadores, el juego desde su perspectiva funcional va a diferir mucho entre ellos. No entraremos a opinar sobre si gana o pierde en espectacularidad o dinamismo, simplemente observamos y nos hacemos conscientes que se produce una modificación sobre la acción en el desarrollo del juego. No hay rucks de igual desarrollo que en el 15, no se producirán los mauls característicos a este deporte. El desarrollo del juego adquiere connotaciones diferentes.

Por esta razón decimos que la estructura formal es la base, o será la base del desarrollo de la estructura funcional. Por la misma razón es necesario el conocimiento de la estructura formal tanto para los jugadores, entrenadores o público.

Para los jugadores servirá, entre otras circunstancias, para economizar esfuerzos de acción durante el desarrollo del juego, así como para poder conocer las razones de su comportamiento dentro de la acción.

Para los entrenadores, un profundo conocimiento de la estructura formal les supondrá

---

una mejora en la planificación, no sólo del proceso de entrenamiento, sino que valdrá para determinar en mayor medida el proceso de entrenamiento/competición.

Para el público, y este si es un aspecto importante de explicación sobre el comportamiento de la afición del rugby, ya que casi todos los espectadores han sido practicantes de este deporte en una u otra medida, servirá de amortiguación a las críticas de actuación de su equipo, y puede servir también para lograr la comprensión y futura determinación sobre explicaciones en la acción de juego.

La estructura formal es la base de la estructura funcional

Resumen de la valoración sobre la estructura formal.

Podemos resumir esta valoración sobre la estructura formal con respecto al rugby, diciendo que sin ella, carece de sentido cualquier deporte y necesitamos de su conocimiento para poder iniciar conocimiento de la estructura funcional relacionada con la práctica deportiva, ya sea en relación a un proceso de iniciación en cualquiera de sus ámbitos de desarrollo como si va encaminada al trabajo del proceso de entrenamiento-competición.

## **II.6.- La estructura funcional del rugby.**

La lógica interna (ver capítulo II.6.3.3, pp 130) de un deporte, y en concreto, los elementos que producen y elaboran la acción, conforman la base para descifrar la estructura funcional.

### **II.6.1.- Concepto de estructura funcional.**

Lo primero que debemos plantearnos es saber qué es la estructura funcional, en qué contenidos la valoramos, cuáles son sus procedimientos internos.

El deporte, en nuestro caso el rugby, plantea serias dificultades a la hora de descifrar la lógica de su acción interna. Dicho de otra manera, por qué razón los jugadores hacen lo que hacen. Ésta es la labor que tendremos que plantearnos para entender la estructura funcional.

Podríamos decir que esa estructura es el conocimiento y ordenación de las acciones que se producen en el transcurso del juego o la competición deportiva. También lo podemos definir diciendo que es “el conocimiento de la lógica interna”(Parlebas, 1988), entendiendo ésta como “ los sistemas de rasgos pertinentes de una situación motriz”(Parlebas, 1981). De igual forma lo entendemos al decir que “ es el conocimiento sobre la acción de juego”(Mahlo, 1981). Para concluir esta breve reseña definitoria, decir, que la estructura funcional es “el estudio de la acción y situación motriz de los deportes”(Hernández Moreno, J. 1994).

Queda claro que la estructura funcional del rugby pasa por analizar los comportamientos derivados de las situaciones que, con carácter continuamente cambiante, determinan la acción en la que se produce el juego.

Habremos de intentar comprender todos y cada una de los parámetros en los que dividamos dicha acción. Parámetros que configurarán la mencionada lógica interna y que pretenderán esclarecer el porqué de las acciones o comportamientos de los jugadores.

#### **II.6.1.1.- Determinación de la estructura funcional.**

La estructura funcional, ahora que ya sabemos cual es el campo que abarca, viene determinada por varios rasgos:

##### **II.6.1.1.1.- Por la estructura formal.**

Como ya vimos en el capítulo anterior (ver capítulo II.5, pag 60) las características externas e inamovibles del deporte configuran un entorno que pone límites a la interpretación de los movimientos y por lo tanto al comportamiento y posibilidades de pensar de los jugadores que desarrollan la acción de juego. Los componentes de esa estructura, que hemos determinado como *constantes*, van a ser los delimitadores que pongan de manifiesto la diferenciación de la funcionalidad de acción. Vemos con ello al extraer el ejemplo que vimos sobre los diferentes tipos de rugbys. En todas aquellas constantes en las que encontramos diferencias, la funcionalidad del juego va diferir en relación con las otras. El móvil, el espacio, el tiempo y las demás constantes de estructura formal, no van a jugar el mismo grado de determinación. Cada una de ellas pondrá una mayor categorización para dicha determinación funcional. Veíamos como el espacio, o el número de jugadores marcaban aspectos muy importantes a la hora de variarlos.

---



### **II.6.1.1.2.- Otro rasgo que determinará esta estructura interna del juego del rugby es la filosofía del juego.**

O bien podemos decir, el pensamiento del entrenador o del técnico deportivo traspasado a la acción de juego. Cuando nos encontramos con un equipo inmerso en una competición, se pueden dar dos posibilidades con respecto a la intención de la acción. O el técnico transmite su idea del juego a los jugadores, o, dependiendo de las características de estos plantea el tipo de juego que van a desarrollar. Una tercera posibilidad consiste en el acomodar la filosofía del entrenador a las características de los jugadores. En el primero de los casos nos encontramos que esta ‘filosofía’ determinará la mayoría de las posibilidades de acción de los jugadores y por tanto la estructura funcional de su juego.

Si como ejemplo vemos el juego desarrollado por Francia entre los años 1980 y 1990<sup>15</sup> nos encontramos que la filosofía de juego de su entrenador Foureaux fue determinante en los resultados de ese equipo. Delanteras pesadas, poco móviles junto a jugadores de línea pesados y muy fuertes, hacían que su funcionamiento en el campo fuese característico.

### **II.6.1.1.3.- Otro de los aspectos que consideramos determinante para el establecimiento y desarrollo de la estructura funcional es el entrenamiento condicional.**

Parece lógico pensar que dicho entrenamiento viene determinado a su vez por las necesidades del deporte, y estas necesidades vendrán precedidas de la estructura formal. Espacio, tiempo, número de jugadores que lo realizan, el tanteo,..., todas ellas son, en definitiva, las que marcan las necesidades condicionales. Necesidades que según se combinen van a resultarnos potenciadoras de una tipología de comportamiento de acción. A su vez esta potenciación o resalte de los aspectos condicionales serán algo que marque de forma clara y lógica la acción de juego.

Como ejemplo<sup>16</sup> tomemos al equipo de Francia otra vez. Su juego, pesado y muy fuerte de delantera, pero veloz en la línea, marca una forma de actuación sobre el terreno de juego. Sin embargo si cogemos al equipo de Irlanda, observaremos que tanto la delantera

---

<sup>15</sup> Los datos en los que hacemos apoyo para determinar estas referencias fueron extraídos del Seminario de Observación de la acción de juego en los equipos del V Naciones entre 1980 y 1990.

<sup>16</sup> Seminario de Observación de la acción de juego en los equipos del V Naciones realizado entre los años 1980 y 1990.

---



como los jugadores de línea desarrollan un juego fluido y muy dinámico, potenciando la resistencia velocidad.

#### **II.6.1.1.4.- Por los los jugadores.**

Estos son los elementos que nos sirven de patrón de marca para la determinación de la estructura funcional. Según sean de unas características antropométricas, fisiológicas, técnicas, de pensamiento táctico o volitivas, van a reservar una marcada incidencia sobre dicha estructura funcional. Todo ello está en íntima relación con los rasgos anteriormente expuestos.

#### **II.6.1.1.5.- Otro rasgo que nos gustaría destacar como determinante de la estructura funcional es el modelo de análisis usado para su reconocimiento (ver capítulo II.6.2 , pp 80).**

En función de cual sea el modelo utilizado para ello obtendremos una visión diferente del comportamiento dentro del terreno de juego por parte de los jugadores, lo que nos aportará características funcionales diferentes.

#### **II.6.2.- Las visiones dentro de las estructuras.**

Entendiendo “visión” como la forma en la que se explica una realidad desde cierta perspectiva, reconocemos en el campo de la actividad física y del deporte dos grandes corrientes explicativas de la acción de juego: la “tradicional” y la más reciente, y que conforma la base de esta nueva forma de entender la lógica interna de los deportes, la “integradora”. En este apartado intentaremos citar someramente las características más relevantes de cada una de ellas, además de relacionarlas con las etapas que se marcan desde cada una para parcelar el proceso de aprendizaje del juego deportivo.

Para este análisis nos basaremos en los postulados que Ludwig von Bertalanffy (1968), que con su “Teoría General de los Sistemas” propuso una alternativa al enfoque tradicional que la ciencia había utilizado invariablemente para la explicación de la realidad. Esta alternativa no surge de forma espontánea, sino como consecuencia de la proliferación de nuevas contribuciones (cibernética, teoría de la información, teoría de los juegos,...) que divergen de la línea marcada por la tradicional concepción mecanicista del mundo. Se recurre al concepto “sistema”, como un conjunto de elementos que se relacionan entre sí y con el medio circundante. De esta forma von Bertalanffy espera obtener “unas características generales compartidas por gran número de entidades que acostumbraban a

---

ser tratadas por distintas disciplinas”.

Si lo enfocamos desde esta perspectiva, va perdiendo validez el estudio de procesos aislados, “de las partes de la totalidad”, cuya relación se justifica anteriormente por el azar o, simplemente, se desconocía. El reconocimiento de una interacción dinámica entre los diferentes elementos de un todo, cuestiona postulados fundamentales de distintas áreas de conocimiento, descubriendo la posibilidad de una concepción holista del mundo desde la ciencia.

Las aportaciones desde esta concepción tienen especial repercusión en las ciencias humanas, ya que permiten abandonar la concepción del hombre como máquina y las explicaciones de su comportamiento desde los principios de utilidad, homeostasia, estímulo-respuesta y racionalidad. Reconocer al hombre dentro de los sistemas abiertos es reconocer también que existen relaciones dinámicas entre todos los elementos que afectan a su vida diaria y que estas relaciones no son, en su mayoría, lineales. A la tradicional concepción del hombre como observador/receptor se opone ahora su participación activa en la realidad y el reconocimiento de que, “todo estímulo es experimentado no como es, sino como reacciona el organismo -en este caso el humano- ante él”.

Como tal sistema, el deporte no ha permanecido ajeno a los cambios en el concepto de ciencia, si bien podemos afirmar que en el campo aplicativo, la mayoría de las disciplinas deportivas siguen ligadas a la visión mecanicista. La metodología de intervención preponderante continúa considerando, en relación al desarrollo autónomo de las partes (técnica, táctica, condición física, psicológica,...), la igualdad en cuanto a su desarrollo totalitario (acción de juego).

El dualismo “visión mecanicista-visión globalista” que se plantea, persiste en el deporte como la oposición entre las visiones “tradicional-integradora”. La primera ha constituido durante años el enfoque más extendido y comúnmente aceptado en cuanto al análisis del hecho deportivo. Esto ha dado lugar a la proliferación de metodologías de trabajo (tanto para la enseñanza como para el entrenamiento) de corte analítico, basadas en la optimización de las partes como medio más eficaz para la mejora de la acción de juego. Según la terminología empleada por el propio von Bertalanffy, estos métodos se ocupan de “la estructura” (orden de las partes) e ignoran un aspecto fundamental del juego: “la función” (ordenación de los procesos), cuando ambos elementos “pudieran llegar a ser una misma cosa”.

La visión integradora, por otra parte, aborda un análisis funcional, superando el

---



enfoque anterior y planteando la posibilidad de partir de la globalidad para comprender las relaciones dinámicas que se dan en cualquier disciplina deportiva. Tal visión ha dado lugar a nuevas metodologías de intervención, que a su vez, se basan en la acción de juego y sólo recurren a su parcelación para solucionar aspectos de carácter puntual. Han sido desarrolladas por autores principalmente de la escuela francesa, muy relacionados con el proceso de iniciación, presentando mayores problemas de aplicación en el proceso de entrenamiento/competición. Estas dificultades son lógicas si se tiene en cuenta que los planteamientos son de reciente incorporación al área del deporte, y se requiere de mayor tiempo para que su adaptación se ajuste a las particulares características dentro de cada uno de los ámbitos deportivos (federativo, recreativo, formativo y familiar).

Pasemos ahora a resaltar brevemente las características que definen y diferencian a estas dos visiones dentro del deporte:

### **II.6.2.1.- Visión tradicional.**

#### **II.6.2.1.1.- Características:**

Una de las características principales de la visión tradicional es la consideración de la realidad como la suma de las diferentes partes. De este modo, se trabaja para identificar los elementos que inciden en el rendimiento, para optimizarlos aisladamente a la espera de que una mejora en esa parte redunde positivamente en el conjunto. La interacción entre los elementos constituyentes no se concibe como elemento significativo y, en otros casos, se desestima ante la “imposibilidad” de su análisis científico.

Desde un punto de vista aplicativo, el proceso de entrenamiento competición ha marcado las pautas de enseñanza de las distintas modalidades deportivas a todos los niveles. Es aquí donde la visión tradicional (la única existente durante bastante tiempo, dentro del estudio funcional de los deportes) ha tenido su mejor acogida, con la consiguiente influencia sobre el proceso de iniciación (sobre todo tendríamos que destacar el trabajo dentro del ámbito federativo). El trabajo aislado de las partes permite al mundo del entrenamiento/competición obtener rendimiento en el menor tiempo posible, lo que ha mantenido incuestionado ese tipo de trabajo durante mucho tiempo.

La visión tradicional se apoya de forma prioritaria en indicadores de tipo cuantitativo a la hora de valorar la evolución de los deportistas, con lo que los preparadores tienen una mayor sensación de control sobre los elementos que influyen en el rendimiento. Esta tendencia tuvo su origen en los deportes psicomotrices, pero fue adoptada al igual para

---

los deportes de carácter sociomotriz, a pesar de las claras diferencias constitutivas existentes entre ellos.

Desde esta visión se han identificado y trabajado cinco factores que se relacionan directamente con el aprendizaje y desarrollo del juego:

- Acondicionamiento Físico.
- Acondicionamiento Técnico.
- Acondicionamiento Táctico-sistematizado.
- Acondicionamiento Volitivo-Motivacional.
- Acondicionamiento Psicológico.

La optimización de una o de todas las partes, debe “de alguna forma”, provocar una mejora en el desempeño de los participantes sobre la acción de juego. Habría que destacar que en función del proceso del que se trate y de las circunstancias de cada grupo, se prioriza uno o varios de estos factores. Cabría también señalar, como norma general, que en iniciación deportiva se ha dado mayor importancia a la técnica y a la táctica, mientras que en el proceso de entrenamiento/competición se ha intentado ir trabajando con todos los parámetros anteriormente señalados.

El modelo que más claramente se asocia con la visión tradicional es el técnico-táctico. Ya hemos mencionado anteriormente que su uso ha sido y es muy utilizado, lo que contrasta con el escaso desarrollo teórico del que ha sido objeto. Sin embargo se encuentran paralelismos entre la división de parámetros anteriormente resaltada y los planteamientos de los escasos autores que han fundamentado el modelo técnico-táctico. Horst Wein (1980) en su obra “Iniciación al hockey”, propone para la iniciación a este deporte cinco tareas principales, que (con matizaciones) podrían corresponder con los cinco factores sobre los que se incide desde la división que nos ocupa:

---



VISION TRADICIONAL	PLANTEAMIENTO DE WEIN
1. Acondicionamiento Físico	1. Formación y desarrollo de las cualidades de movimiento (velocidad, resistencia, resistencia en velocidad, fuerza, agilidad)
2. Acondicionamiento Técnico	2. Proporcionar una habilidad de movimientos específicos (Técnica)
3. Acondicionamiento Táctico	3. Mentalización de actuar en equipo, acción colectiva, asociada, en bloque, flexible
4. Acondicionamiento Volitivo/Motivacional	4. Desarrollo de la capacidad competitiva
5. Acondicionamiento Psicológico	5. Creación de la necesidad y el deseo posterior de jugar y entrenar regularmente

Tabla II.6.1. - Comparación entre la visión tradicional y el planteamiento de Wein para el proceso de iniciación.

Aunque las relaciones expuestas en la tabla no son exactas ni directas, sí nos sirven para ilustrar el paralelismo existente entre el modelo (técnico-táctico) y la visión tradicional de desarrollar la acción de juego.

#### II.6.2.1.2.- Etapas

La división en etapas que plantean distintos autores nos va a aportar información sobre los parámetros que toman como referencia para abordar y estructurar el proceso de aprendizaje y el desarrollo del juego. No se trata de un análisis exhaustivo, sino de una aproximación que permita detectar diferencias relevantes entre la división planteada desde la visión tradicional y la integradora.

En el caso de la visión que nos ocupa, el principal elemento de referencia es la edad. A cada etapa del proceso de aprendizaje y desarrollo se le asocian unas edades “óptimas” que van a permitir alcanzar las adquisiciones que se plantean. El posicionamiento en base a “fases sensibles” plantea el simple hecho de que cada etapa tiene una cronología concreta que, una vez superada, dificulta y en ocasiones llega a imposibilitar el proceso de aprendizaje y desarrollo.

La división de los factores que inciden en el rendimiento que se plantean desde esta perspectiva (físico, técnico, táctico, volitivo y psicológico) influyen en la determinación de las etapas en función de las “fases sensibles”. Cada factor tratado de forma aislada, presenta unas etapas definidas en las que su desarrollo produce mejoras relevantes. Son conocidas expresiones como “etapa estrella del desarrollo de la fuerza”, “edad de oro de los

aprendizajes técnicos”, ... . De este modo, los autores han sido capaces de elaborar un ‘mapa’ en el que se conjugan las “fases sensibles” correspondientes a cada factor, con la pretensión de establecer unas fases que optimicen al máximo el proceso de aprendizaje y desarrollo de la acción de juego.

En esta línea Wein defiende la adquisición de las técnicas motrices como un elemento fundamental en el proceso evolutivo para alcanzar al máximo rendimiento en los deportes colectivos. Debido a la complejidad de estas adquisiciones existe la necesidad de comenzar la formación deportiva en edades tempranas.

Así, las etapas que nos propone este autor son:

1. Inicio. Entre los 10 y los 11 años, como muy tarde.
2. Especialización deportiva. Entre los 12 y los 15 años. Pubertad.
3. Rendimiento máximo. A partir de los 16 años.
4. Alta competición. A partir de los 18 años.

1.- En estas etapas los niños poseen todas las condiciones necesarias para aprender técnicas motrices. Los entrenadores y monitores deberán aprovechar esta óptima etapa para el aprendizaje ya que toda omisión no podrá ser recuperada en edades posteriores.

Conjuntamente con el entrenamiento de las técnicas de hockey, el autor aboga por la práctica de otros deportes para evitar la especialización prematura.

2.- Desde esta perspectiva se entiende la especialización deportiva como una práctica planificada y sistematizada.

3.- En esta etapa se introduce un gran volumen de trabajo deportivo. El equilibrio corporal posibilita una creciente capacidad para rendir al máximo así como una mayor persistencia en la práctica del aprendiz.

4.- Se busca desarrollar todas las cualidades del jugador hasta alcanzar su rendimiento óptimo.

Según Leali, G. , citado por Hernández Moreno (1993) en su libro “Baloncesto: Iniciación y entrenamiento”, existen cinco etapas en la formación del sujeto:

1. Preparación preliminar (8 a 10 años)
2. Especialización deportiva inicial (10 a 12 años)
3. Especialización deportiva intensificada (12 a 14 años)
4. Perfeccionamiento deportivo (14 a 16 años)
5. Consecución de alto nivel (+16 años)

1.- El contenido fundamental de la actividad en el entrenamiento debe de ser el juego. Deben incluirse varias disciplinas deportivas, de forma que se mejore el mayor número posible de habilidades motoras.

Esta primera etapa debe de ser una escuela del movimiento, impidiendo crear en el niño estereotipos motores limitados.

2.- En esta fase se puede empezar la verdadera y fundamental fase de inicio a la actividad específica.

El juego sigue siendo parte esencial de su entrenamiento y continúa prevaleciendo el trabajo de tipo general sobre el específico.

El objetivo prioritario de esta etapa continúa siendo la preparación multilateral.

3.- El niño entra en el período de la pubertad, lo que representa un cierto desequilibrio y descoordinación en su comportamiento y en sus acciones.

La repetición sistemática representa en esta edad la forma indicada para el perfeccionamiento de la habilidad y de las capacidades físicas asimiladas en la etapa anterior.

En el entrenamiento técnico, como método de instrucción, se deben seguir empleando ejercicios de situaciones de juego durante una gran parte del tiempo dedicado al entrenamiento, que debe hacerse de forma que sea transferido a las situaciones reales de juego en competición.

4.- Es el período de trabajo y adquisición metódica del perfeccionamiento técnico



y del conocimiento del sentido táctico para participar en el juego colectivo en todo su sentido y todas sus variaciones.

El entrenamiento debe de basarse en lo que podemos definir como técnica aplicada en estrecha relación con las situaciones de juego.

5.- Se trabaja orientando todas las partes del entrenamiento hacia la consecución del máximo rendimiento.

### **II.6.2.2.- Visión integradora.**

#### **II.6.2.2.1.- Características.**

Desde esta visión, los factores que influyen sobre el aprendizaje y desarrollo de la acción de juego no son considerados como compartimentos estancos, sino como un sistema de factores interdependientes en el que las relaciones son tanto o más relevantes que sus propias unidades. La mejora de uno de los elementos no es suficiente para suponer una optimización del conjunto, sino que hay que analizar la influencia que los cambios tienen en el sistema.

Esta concepción, que se acerca en algunos puntos a los postulados de Bertalanffy (1968), parte del conocimiento de la acción de juego (totalidad) para desarrollar el proceso. Las relaciones entre las partes no son lineales, por lo que es difícil predecir el resultado basándose en un análisis unilateral.

La participación que se solicita del deportista es muy diferente a la que plantea la visión tradicional. El concepto de táctica como sistematización de acciones no tiene ya cabida. Se busca una racionalización (Mahlo, F., 1974) de la acción de juego por parte del participante. Cada situación tiene características particulares, que deben ser percibidas y analizadas, con el fin de que se tome una decisión lo mas ajustada posible a las necesidades que se presentan, y que se pondrá en práctica mediante la ejecución de la respuesta.

La visión anterior centra sus esfuerzos en este último aspecto (ejecución), lo que provoca una sobresimplificación del proceso. Así se explica la obtención de resultados en un menor tiempo con respecto a la visión que en estos momentos nos ocupa. Sin embargo, este rendimiento inmediato no es significativo si tomamos como referencia los indicadores de tipo cualitativo, que son los propios de la visión integradora.

---

Se ha asociado la visión integradora a modelos y metodologías de tipo globalista, cuyos resultados no son inmediatos como los vertidos de planteamientos analíticos, pero que contemplan todas las fases de la acción de juego (Mahlo, 1981) en la formación del individuo.

La relación con los modelos sitúa el ataque-defensa en un punto intermedio entre las dos visiones, y al praxiológico en la visión integradora.

Modelo ataque-defensa	Visión
NIVEL APLICATIVO: Se ha solapado durante años con el modelo técnico-táctico, empleándose sus principios como referencia para la sistematización de la acción de juego.	TRADICIONAL
NIVEL CONCEPTUAL: Se organiza en principios de acción de juego y aborda el proceso desde una perspectiva globalista.	INTEGRADORA

Cuadro II.6.2.- Relaciones entre el modelo ataque-defensa y los planteamientos de desarrollo táctico

#### II.6.2.2.2.- Etapas.

La distribución por etapas que realizan algunos autores que se engloban dentro de la visión integradora, se basa en el conocimiento/dominio que presenta el individuo sobre la acción de juego. Este conocimiento se expresa a través de varios niveles de relación del sujeto con respecto a referencias concretas: espaciales, temporales, móvil, dominio de habilidades y destrezas,... .

A este tipo de división subyace una concepción del proceso de iniciación diferente a la planteada desde la visión tradicional. La etapa en la que se encuentra un individuo depende de su conocimiento sobre la acción de juego y no del momento cronológico que se manifiesta. La iniciación ya no se limita a unas etapas concretas de la vida del individuo, por lo que se produce una ampliación del concepto que permite abrir el abanico de situaciones correspondientes a este proceso.

La presentación de las fases de este modo, indica una cierta preocupación didáctica de los autores, ya que permite ubicar a cualquier practicante dentro del proceso de aprendizaje y desarrollo de la acción de juego, con independencia de las características particulares. Bajo el planteamiento de “fases sensibles”, un aprendiz que no hubiera adquirido ciertas prestaciones motrices a una edad determinada, tendría dificultades para

seguir evolucionando en su juego. Según la forma de dividir el proceso, derivada de la visión integradora, se puede estar en la primera fase del aprendizaje a cualquier edad y seguir desarrollándose en el conocimiento y dominio de la acción de juego. Evidentemente, existen importantes matizaciones en función de los objetivos pretendidos con el proceso de aprendizaje y, por consiguiente, del ámbito en que éste se esté llevando a cabo.

Un primer autor que responde a los parámetros anteriores es Garganta, J. (1997), quien propone distintas fases en función de los niveles de juego por los que va pasando un individuo a lo largo de su proceso de aprendizaje en los juegos deportivos con carácter de colectividad.

1. Juego anárquico.
2. Descentralización.
3. Estructuración.
4. Elaboración.

FASES	COMUNICACIÓN EN LA ACCIÓN	ESTRUCTURACIÓN DEL ESPACIO	RELACION CON EL BALÓN
<b>Juego Anárquico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concentración con el balón</li> <li>Subfunciones</li> <li>Problema en la comprensión del juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Abuso de la palabra, sobre todo para hacer la petición del balón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aglutinación en torno al balón y subfunciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elevado uso de la visión central.</li> </ul>
<b>Descentralización:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La función no depende sólo de la posición del balón.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prevalencia de la palabra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ocupación del espacio en función de los elementos de juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De la visión central hacia la periférica.</li> </ul>
<b>Estructuración:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conciencia en la coordinación de las funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comunicación verbal y por medio de gestos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ocupación racional del espacio (Táctica individual y de juego)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Del control visual hacia el propioceptivo.</li> </ul>
<b>Elaboración:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Acciones incluidas en la estrategia del equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Superioridad de la comunicación motora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Polivalencia funcional. Coordinación de las acciones (Táctica colectiva).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Optimización de las capacidades propioceptivas.</li> </ul>

Cuadro II.6.3.- Resumen de la propuesta evolutiva de Garganta, J. (1997).



Asimismo este autor propone etapas de referencia que se corresponden con los niveles de relación que aborda el individuo a lo largo de su etapa formativa. Se fundamentan, por lo tanto, desde la perspectiva de la didáctica:

Yo-balón
Yo-balón-objetivo
Yo-balón-adversario
Yo-balón-compañero-adversario
Yo-balón-compañero-adversarios
Yo-balón-equipo-adversarios

Cuadro II.6.4.- Propuesta de las etapas de referencia (Garganta, J., 1993)

La necesidad de realizar fases en la enseñanza conduce inevitablemente a la división del juego. Tal división debe respetar la cooperación, la oposición y la finalización.

Otro autor que nos gustaría mencionar en este apartado pasa por ser el máximo representante del modelo praxiológico. Hernández Moreno, J. (1993) quien habla de tres etapas:

- 1.- De formación básica.
- 2.- De iniciación y formación básica.
- 3.- De perfeccionamiento deportiva.

1.- Tiene un claro objetivo de formación multifacética y de desarrollo genérico de todas las cualidades físicas de base, adaptando el tipo de ejercicios y el esfuerzo solicitado a las características de la edad del jugador, y utilizando el juego como el factor primordial en el trabajo práctico.

2.- Pretende las enseñanzas de los elementos específicos del deporte y del desarrollo de las cualidades físicas generales, empezando a trabajarse las específicas. Esta etapa debe de comprender un período de tres o cuatro años.

3.- Se orienta hacia la consecución de una mejora del rendimiento.

Bayer, C. (1992) distingue tres etapas en cuanto al aprendizaje de los juegos deportivos colectivos, tanto en la adquisición de los principios organizadores

fundamentales, como en el perfeccionamiento de las aptitudes motrices:

- 1.- Período de orientación-investigación.
- 2.- Período de habituación-conjunción.
- 3.- Período de refuerzo o estabilización.

1.- El descubrimiento de soluciones se hace después de una búsqueda exploratoria en la que intervienen los acontecimientos vividos por el niño. Esta fase le permite la experiencia del entorno, maximizando las capacidades de creación, comprensión y descubrimiento.

La única consigna a proponer es la definición del objetivo a alcanzar lo más claramente posible. A lo largo de esta fase, el juego es un elemento fundamental, no sólo por la motivación que supone para el niño, sino como elemento facilitador del conocimiento de la actividad que plantea el educador.

2.- A lo largo de este período, se intentan reducir los estímulos confusos y desordenados de la fase anterior, disponer del entorno para que los movimientos esenciales resulten significativos para el individuo.

Esta ordenación se caracteriza por la reducción, es decir, la simplificación de la situación real (acción de juego). El modelo elaborado no debe de estar demasiado alejado de la realidad, lo que obstaculizaría la transferencia de la situación pedagógica a la acción de juego. Del mismo modo, tampoco se deben de incorporar excesivos elementos, dispersando la atención del jugador.

Las estructuras a aprender serán significativas para el niño, para evitar el problema del adiestramiento: "Aprender nunca es llegar a ser capaz de repetir el mismo gesto, sino de dar a la situación una respuesta adaptada por diferentes medios" (Hernández Moreno, J. 1992). La forma de aplicar estos fundamentos, pasa por ofrecer al individuo varias soluciones, proponer situaciones pedagógicas o ejercicios con un mínimo de alternativa.

Posteriormente el jugador deberá ser capaz de representar mentalmente las conductas necesarias para la resolución de los problemas pedagógicos arriba comentados: es la toma de conciencia de sus acciones. Esta toma de conciencia implica el análisis por parte del jugador de los medios que ha utilizado, de las razones de su elección y de las correcciones realizadas.

---

3.- La automatización de un comportamiento o de una habilidad motriz, si en su aprendizaje se ha solicitado la toma de consciencia, dará lugar a la adquisición de conductas flexibles y adaptables. La proposición de situaciones variadas, permitirá perfeccionar y estabilizar los automatismos, no de una forma estática e invariable, sino abierta a modificaciones y adaptable a las circunstancias de la acción de juego.

El último autor que presentamos en este resumen será Devís, J. (1995), quien también distingue tres etapas en el aprendizaje de los juegos deportivos y propone una progresión que evoluciona desde la globalidad a la especificidad:

- 1.- Primera fase.
- 2.- Segunda fase.
- 3.- Tercera fase.

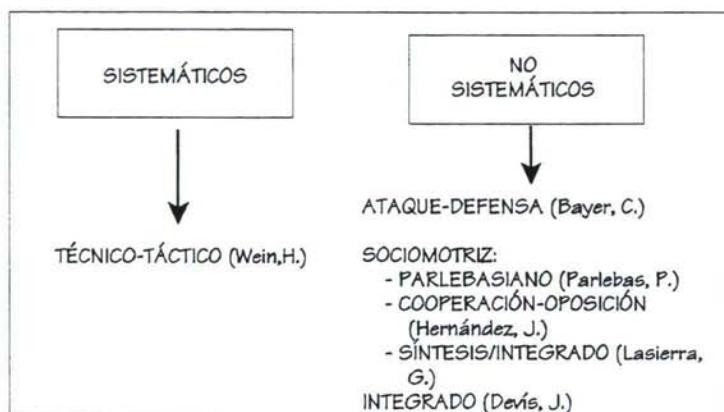
1.- Esta fase se caracteriza por la globalidad del juego modificado. La técnica se encuentra simplificada y reducida, aunque puede ir evolucionando conforme se progresa. La complejidad táctica de cada juego debe de ser tomada en cuenta, para lo que el autor recomienda establecer unos “juegos modificados tipo” (Devís, J. 1995; Read, B. y Devís, J. 1990), dentro de cada tipo de juegos deportivos.

2.- Está dominada por las situaciones de juego, presentadas como juegos modificados por su globalidad. En esta etapa pueden mantenerse los juegos modificados e introducirse (o no) la técnica estándar de un determinado juego deportivo.

3.- Es el juego deportivo propiamente dicho. Se utiliza la técnica correspondiente y las situaciones específicas de juego combinadas eventualmente con los juegos modificados.

Ilustraremos su derivación con el siguiente cuadro (Devís, J. 1996, modificado por Vázquez Lazo, J.C. 1997):





Esquema II.6.1.- Visión generalizada sobre los modelos representativos.

Desde una visión generalizada, los modelos clásicos (Sánchez, R. y Devís, J. 1995) (Navarro, V. y Jiménez, F., 1998) para poder desarrollar este análisis de la acción de juego pasan por dos grandes grupos:

- Modelos sistemáticos (Vázquez Lazo, J.C. 1997), también llamados verticales (Devís, 1996).
- Modelos no sistemáticos (Vázquez Lazo, J.C., 1997), u horizontales (Devís, J. 1996).

Esta misma división de los modelos de análisis para la estructura funcional se viene relacionando con los modelos de iniciación deportiva. En páginas anteriores ya revisamos las transferencias que se producen entre los procesos deportivos y los modelos para llevarlos a cabo.

Los antecedentes de todos ellos provienen de las diferentes tradiciones académicas, de ahí que podemos destacar como las más representativas dentro del análisis para este deporte del rugby a las escuelas británica (Bunker, D. y Thorpe, R. 1983) (Almond, citado por Navarro, V. y Jiménez, F. 1998) y francesa (Gratereau, 1963; Bayer, C. 1992), cuyos modelos sistemáticos presentan uno de los mejores exponentes para poder llevar a cabo su estudio.

Debemos comentar que si bien el modelo ataque-defensa se le considera como un modelo de características no sistematizadas, su determinación se encuentra a caballo entre

los modelos verticales y los horizontales. Tal vez la razón venga por el hecho de entender la acción de juego como un intento de racionalización deportiva.

Así, la visión tradicional y la visión integradora, ya analizadas anteriormente, engloban una diversidad de modelos los cuales nos permitirán explicar el análisis de la estructura funcional, o dicho de otra forma, son los que se usan para poder entender la acción de juego.

### **II.6.3.- Interpretación de la estructura funcional con respecto al rugby**

En este trabajo nos valdremos, para fundamentar nuestra posible aportación, de los modelos más comúnmente utilizados, tanto en la actualidad como anteriormente:

- I. Modelo Técnico-táctico (ver capítulo II.6.3.1., pag 94).
- II. Modelo Ataque-Defensa (ver capítulo II.6.3.2., pag 122).
- III. Modelo Sociomotriz (ver capítulo II.6.3.3., pag 130).

La elección viene determinada por la tradición deportiva que se desprende del deporte del rugby y las escuelas que lo desarrollaron como un instrumento en la formación y posterior costumbre de sus alumnos y la sociedad a la que representaban. Nos referimos a los ámbitos culturales británico y francés y los modelos que forjaron su aprendizaje. Por esta razón se ha elegido el modelo sistemático “técnico-táctico”, y el modelo no sistemático “ataque-defensa”. Pero no debemos de olvidar una de las mayores aportaciones teóricas al entendimiento de la acción de juego; la praxeología motriz.

#### **II.6.3.1.- Estructura funcional del rugby en base a un modelo técnico-táctico.**

El modelo técnico-táctico pasa por intentar comprender el desarrollo de la acción de juego en base a un planteamiento clásico, distribuir en acciones técnicas y acciones tácticas. Serán los parámetros determinativos para la valoración de la estructura funcional de la acción de juego.

Se pueden agrupar estos parámetros en:

---

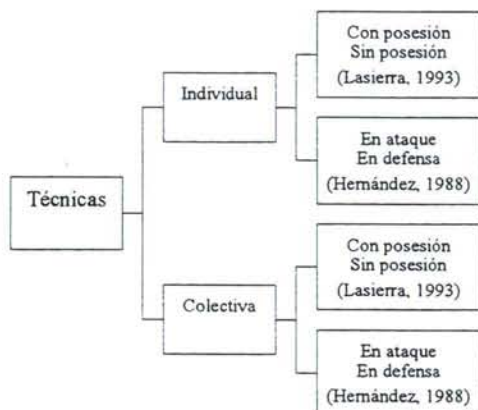


Gráfico II.6.3.1.- Agrupamiento de las acciones técnicas derivadas del modelo técnico-táctico.

En este procedimiento de análisis, la **TÉCNICA** constituye el factor o parte esencial del juego, sobre la que se construye una estructura que permite un funcionamiento coordinado denominado **táctica**. A partir de esta dicotomía se elaboran los sistemas y modelos de juego que determinan el análisis teórico y el desarrollo práctico del mismo.

Si combinamos todas estas acciones obtendremos los parámetros de análisis para este modelo.

<b>Técnica</b>	Individual con posesión en ataque
	Individual sin posesión en ataque
	Individual sin posesión
	Colectiva con posesión en ataque
	Colectiva sin posesión en ataque
	Colectiva en defensa

Cuadro II.6.3.1.- Determinación de parámetros estructurales en un modelo técnico-táctico.

Antes de seguir esta estructuración del modelo técnico-táctico vamos a hacer unas



pequeñas puntualizaciones derivadas de la técnica y valorar en que medida éste modelo determina el concepto.

Wein, H. (1980) ha fundamentado este modelo reivindicando la importancia del entrenamiento individual de la técnica dentro del proceso de formación (tanto para iniciación como para entrenamiento-competición) en deportes como el hockey, el baloncesto, el fútbol o el balonmano, por poner algunos ejemplos.

A pesar de reconocer que el entrenamiento colectivo es necesario para mejorar el “entendimiento mutuo” entre jugadores (Wein, 1985 y 1991), la base imprescindible de un buen rendimiento en los deportes colectivos es la búsqueda de la perfección de las habilidades técnico-coordinativas del sujeto.

Desde esta perspectiva, el dominio de la técnica es la mejor garantía de una rápida evolución de los jugadores que contribuirá a que el nivel del juego de su equipo mejore.

Metodológicamente Wein afirma que cuanto mayor es el nivel del equipo, mayor es el tiempo que se debe dedicar al entrenamiento individual, preferentemente bajo la supervisión directa del entrenador. Hay dos posibilidades para este tipo de entrenamiento:

- Hacerlo sólo.
- Hacerlo en pequeños grupos:
  - De jugadores que actúan en la misma o parecida demarcación.
  - De jugadores que cometen los mismos o parecidos errores en el juego.

Tras estas “prácticas repetitivas individuales”, se proponen juegos simplificados como recurso para integrar estas técnicas en el juego colectivo.

La división técnica/táctica que defiende Wein (1991) se pone de manifiesto al afirmar que cuanto más tiempo dedica el jugador a la práctica individual de su técnica, más tiempo le quedaría al entrenador para mejorar en los entrenamientos colectivos del equipo (táctica).

Además de los autores que han justificado el modelo técnico-táctico como el más adecuado para la enseñanza y el entrenamiento de los deportes colectivos (Leali, G. 1986, 1987, 1988; Riera, J., 1989, 1995; Theodorescu, L. 1977), hay otros que han analizado las características de este modelo para plantear propuestas diferentes. A continuación recogemos las aportaciones de algunos de los más relevantes a nuestro parecer.

---

Lasierra, G. (1993) afirma que el modelo técnico-táctico se basa en la propuesta de modalidades de ejecución (elementos técnicos), estableciendo una progresión metodológica de los mismos en función de su nivel de complejidad. Cada elemento se trata en principio de forma aislada, descomponiéndolo en partes para conseguir al final de este proceso “facilitador del aprendizaje” una integración de las mismas. El paso final de este proceso pretende la aplicación de los elementos técnicos aprendidos a la situación real de juego.

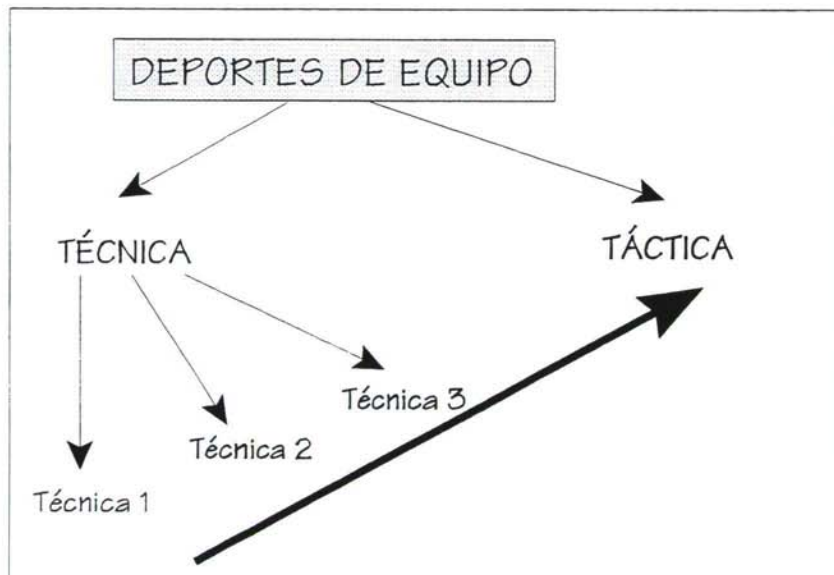
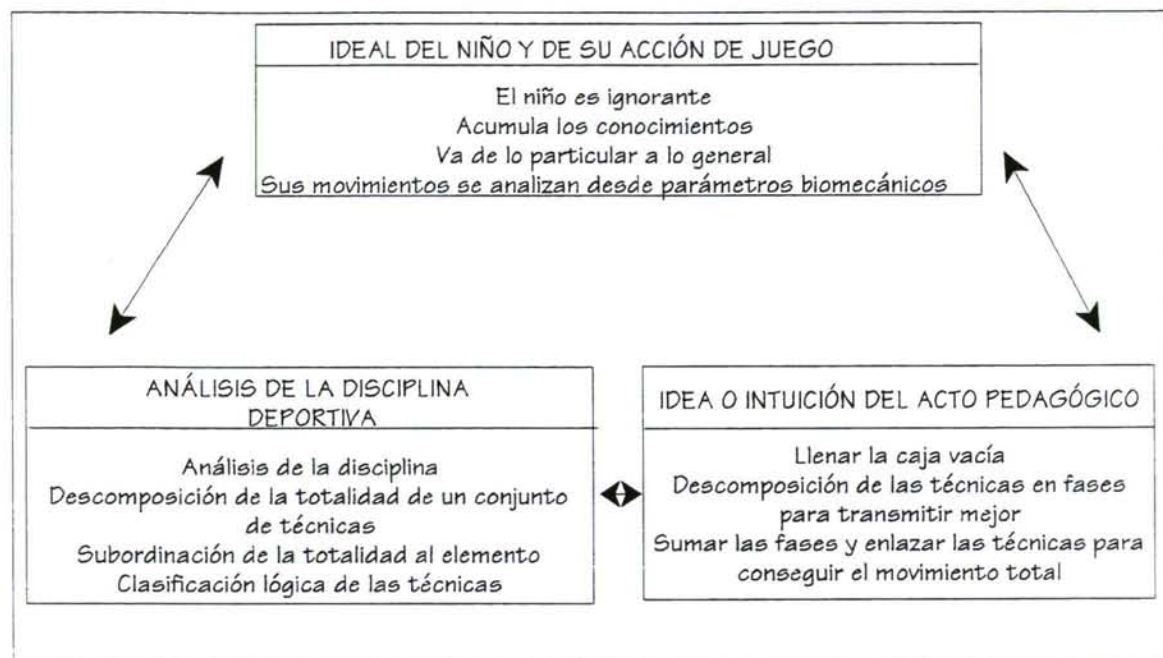


Gráfico II.6.3.2.- Progresión lineal en la adquisición de los elementos constituyentes en los deportes de equipo

Este planteamiento representa una abstracción de la realidad, dado que no se analizan situaciones de juego, sino elementos inconexos, aislando el gesto de su contexto.

La pedagogía se basa en progresiones propuestas en orden estricto, que concluyen con la ejecución de un gesto técnico.



Cuadro-resumen II.6.3.2.- Visión intuitiva de Lasierre, G. y Lavega, P. (1993).

Garganta, J. (1993) describe el modelo técnico-táctico como ‘la enseñanza y el aprendizaje de los juegos deportivos colectivos centrados en la técnica individual’. Bajo esta idea un gesto técnico aprendido de una forma analítica provocará una aplicación eficaz en las situaciones de juego. Este autor afirma que el trabajo de la enseñanza de los juegos deportivos colectivos no ha variado sustancialmente desde los años 60 ya que la estructura de una sesión “tipo” sigue siendo:

- 1.- Calentamiento (normalmente sin balón).
- 2.- Parte principal (trabajo de los gestos técnico con o sin oposición).
- 3.- Jugadas típicas (Posibilidad de juegos reducidos o juego formal).



Esta concepción facilita el despiece de los distintos elementos de la acción de juego como la forma más adecuada de aprender y desarrollar los juegos deportivos con carácter de colectividad.

Resumiendo en palabras de Garganta: “se enseña el modo de hacer” (técnica) separado de las “razones de hacer” (táctica).

Devís, J. (1995:48), introduce su explicación al modelo técnico-táctico basándose en aspectos sociológicos, al afirmar, citando a García Ferrando, M. (1990), que “la racionalización en el deporte como tendencia a la utilización de métodos para mejorar el rendimiento no es más que la aplicación al campo del deporte de la tendencia general racionalizadora de la sociedad industrial”.

Así, según lo anteriormente expuesto, el autor explica la tendencia a centrar la enseñanza de los juegos deportivos colectivos en la técnica deportiva, como una consecuencia de éste proceso de racionalización que también ha afectado al deporte moderno.

El concepto de racionalización de la técnica se asocia desde este modelo con una sistematización, especialización, categorización y estandarización del conocimientos. Los problemas prácticos son aislados de su contexto para aplicarles un tratamiento instrumental.

Desde un punto de vista didáctico, este modelo tuvo su expresión en la enseñanza por objetivos, donde el aspecto más relevante es la consecución de un fin conductualmente especificado. El entrenador, o el profesor basan su “autoridad” en el conocimiento de unas habilidades técnicas de eficacia probada.

Resumiendo podemos decir que el modelo técnico-táctico se asocia desde un principio, por su forma de abordar el fenómeno deportivo, con las corrientes dualistas (Bayer, C. 1986; Cazenave, F. 1974; García, H. 1964) y asociacionistas (Devís, J. 1996; Durrieu, C. 1991; Hohmann, A. 1983) de aprendizaje. Uno de los aspectos que aquellas llevan implícitos es la concepción del cuerpo como una máquina, siguiendo una tendencia de racionalización del movimiento de carácter mecanicista.

Desde esta corriente se ha observado una evolución clara, desde la relación cuerpo-máquina: máquinas de primera generación (simples), de segunda generación (energéticas) y de tercera generación (informáticas) (Hernández Moreno, J. 1994). Esta progresión

---

responde a un cambio notable en las concepciones e ideas que a lo largo del tiempo se han ido generando acerca de la motricidad. El modelo técnico-táctico se asocia al primer momento histórico (aunque podemos decir que guarda al mismo tiempo relación con las máquinas de tipología energética), y traslada su visión del cuerpo-máquina simple al deporte, de forma que el individuo es un mero reproductor de aprendizajes ya elaborados y modelados. En palabras de Le Bouch, J. (1985) "pretende la realización de ejercicios clave extraídos de la totalidad de la acción, y planteados al alumno para que su adquisición sea capaz de poseer un conocimiento y una posibilidad de ejecución transferible a situaciones similares de otros deportes".

Es la priorización de la técnica deportiva, que funciona como parámetro de rendimiento en la mayoría de los deportes, incluso en los de carácter sociomotor.

El movimiento ideal se construye en base a la biomecánica, en su estado más puro, y se desvincula de él todo proceso cognitivo o de interpretación del movimiento (Rieder, H. 1987). La motricidad del individuo se convierte así en una serie de compartimentos estancos que tiene que interiorizar y reproducir con la máxima eficacia (máxima velocidad y precisión en el gesto, desvinculado de la situación de juego).

Los elementos que constituyen y caracterizan la estructura técnica, emanan directamente de las características de los deportes colectivos: pase, lanzamiento, desplazamiento,..., y adquieren matices diferenciadores según el deporte en cuestión.

Se considera imprescindible el aprendizaje correcto y la posterior automatización de estos elementos (sobre todo teniendo en cuenta los criterios de eficiencia-eficacia, y el parámetro biomecánico que los configura).

Los elementos que componen la táctica intervienen directamente sobre las 'posibles' decisiones del jugador/es en el desarrollo de la acción de juego: comportamiento táctico individual y comportamiento táctico colectivo. Este planteamiento se centra fundamentalmente en la sistematización de las estructuras tácticas para conseguir el mayor éxito en el juego colectivo.

Podemos señalar que ambas estructuras contienen una relación recíproca, en tanto que la técnica es la base de la táctica (Castejón, F.J. 1998b); la táctica está, pues, supeditada a la técnica, ya que ésta última la determina totalmente (Bayer, C. 1986). Por tanto el elemento técnica se erige como el eje fundamental del proceso de adquisición de habilidades y destrezas. En este sentido, la significación de la acción de juego se relacionará

---



en todo momento con estructuras cerradas y poco modificables. La previsión de las situaciones tácticas y la reproducción exacta de los elementos técnicos asegurarán, en principio, el máximo rendimiento del conjunto. De ahí que la acción de juego adquiriera muy poca flexibilidad, desestimando la capacidad del jugador para decidir durante la misma y dotarla de un significado propio.

### **II.6.3.1.1.- Concepto de técnica deportiva.**

Lo que entendemos por técnica deportiva sufre variación en cuanto a las diferentes definiciones que de ella se pueden hacer. Al igual que en relación a los diferentes modelos de aplicación obtendremos diferencias de conceptualización. Así encontramos:

“Mejora y automatización de las destrezas deportivas como resultado de la ejecución repetitiva”(Grosser,M. y Neumaier, A. 1986). En esta definición se hace una clara aproximación a la vinculación de la técnica con los aprendizajes motores.

“Modelo ideal de un movimiento, el cual es factible de descomponerse en características medibles (cuantitativas) y valorable en su coordinación (cualitativas)(Grosser,M. y Neumaier, A. 1986). En este caso la definición de técnica toma el papel de algo que puede determinarse en los procesos de entrenamiento e iniciación deportiva en base al proceso de observación. De igual manera determinan diferentes tipos de delimitaciones técnicas, diferencian entre técnica personal, “la adaptación de los elementos ideales de la técnica ideal”, o bien lo que denominan como “técnica buscada”, entendiendo ésta como “la técnica personal mas la interpretación o expresión del movimiento”.

Hallamos en estas definiciones un patrón de corte biomecánico. La técnica es la forma de ejecución de un movimiento que mejor se adapta al modelo ideal desde la perspectiva física y bioenergética. Sin embargo también encontramos un intento de prescindir o diferenciar esta concepción de la técnica formal sumando la potencialidad del individuo que la ha de ejecutar y adaptar a las situaciones de la acción; técnica funcional.

“Procedimientos eficaces para la acción corporal, a partir de un estudio de la motricidad, adaptándose a la normativa y al reglamento. Ha de permitir: obtener la máxima eficacia de la posibilidad del atleta y del medio en donde interactúa, y comparar el modelo (valor nominal), y el resultado de la acción (valor real)”(Schnabel, G. 1988:122). Vemos en esta definición, al igual que en las anteriormente expuestas, ese carácter formal en

---



cuanto a la interpretación de la técnica.

“Coordinación de los movimientos adaptados o en relación con el entorno”, “automatización de los movimientos que permiten un control cinestésico de la acción sin oposición”(Riera, J. 1989:23). En este caso el profesor Riera hace una valoración desde la perspectiva del aprendizaje motor en base a una concepción clásica del concepto de técnica. Interpreta dicha técnica desde su carácter formal.

“Modelo ideal de un movimiento que sirve para resolver un problema motor específico”(Grosser,M. y Neumaier, A. 1986; Ritzdorf, citado por Hernández, 1994:112). Volvemos a encontrarnos con la visión formal de la técnica, aunque valoran la diferenciación entre este concepto y el de técnica personal o lo que denominan “estilo: adaptación del individuo del modelo ideal”.

Podemos encontrar mas formulas de definir la técnica, “Modelo ideal de un movimiento”(Schock, K.K., 1987:71), o “Consecución de una forma standar, mediante ejercicios de asimilación en condiciones facilitadoras para la consecución de elementos técnicos sin oposición”(Konzag, I. 1983:68) , pero la mayoría determinan el concepto desde su vertiente formal, biomecánica y estereotipada. Aunque en muchos de los casos también encontremos aportaciones hacia la imposibilidad de llevar de esa manera dicha técnica a la acción de juego, sufriendo variaciones en su ejecución (técnica funcional o adaptada).

En cualquiera de los casos el modelo que nos ocupe asume la técnica desde esta perspectiva formal.

**TÉCNICA = TÉCNICA FORMAL**

Una vez que hemos determinado qué entendemos por técnica y más concretamente dentro de este modelo de análisis, sigamos desarrollando el modelo y adaptándolo al rugby.

Si desglosamos y volcamos los parámetros técnicos dentro del deporte del rugby obtendremos el siguiente resultado:

<b>Técnicas en rugby</b>	Individuales	Sin posesión en ataque	• Recepción.
		Con posesión en ataque	• Conducción. • Pase. • Patada. • Rafrei. • Carga/Empuje. • Dejada de balón.
		Sin posesión en defensa	• Placaje. • Blocaje. • Recepción. • Empuje.
	Colectivas	Sin posesión en ataque	• Ruck. • Maul.
		Con posesión en ataque	• Transmisión. • Ruck. • Maul.
		Sin posesión en defensa	• Empuje.

Cuadro-resumen II.6.3.3.- Determinación de parámetros técnicos en el rugby.

**II.6.3.1.2.- Desarrollo analítico de las técnicas.**

Demos, ahora, una breve síntesis explicativa de cada una de las técnicas relacionadas anteriormente.

**II.6.3.1.2.1.- Conducción.**

Técnica englobada entre las que se dan con carácter individual, con posesión del móvil, por lo tanto, en acciones derivadas del ataque.

Podemos decir que la acción técnica de la conducción presenta uno de los aspectos más característicos y naturales de este deporte. Se desarrolla desde la perspectiva de movimiento natural, intrínseco al individuo.

Para desplazarse con el balón podemos destacar las siguientes técnicas:

<b>Conducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A una mano.</li><li>• A dos manos .</li><li>• De patada.</li></ul>
-------------------	--

Cuadro-resumen II.6.3.4.- Determinación de los tipos de conducciones.

#### II.6.3.1.2.1.1.- Conducción a una mano.

En la conducción del balón a una mano nos encontramos una tendencia natural defensiva del individuo. Se aproxima el balón hacia el cuerpo y se lleva pegado a éste. Produciéndose así la defensa y ocultación del móvil en el transporte del mismo.

La elección de la lateralidad del transporte dependerá de dos factores.

- lateralidad del individuo. En este primer factor, nos hacemos a la idea de que en función de la potenciación mayor del lado derecho o izquierdo del jugador, por lo tanto, si es diestro o zurdo, va a ser el aspecto determinante que, en ciertos momentos del aprendizaje, jugará más a favor.
- Localización espacial del oponente. Para la explicación de este segundo factor nos encontramos con el hecho madurativo para su realización. Dependerá de la capacidad perceptiva y ejecutiva del jugador, por lo tanto ha de estar en disposición de saber qué hacer con el balón. Cuando se localiza al oponente en lado derecho el balón se transportará sobre el brazo izquierdo y viceversa. De esta forma potenciamos en mayor medida la defensa y ocultación, en definitiva, la dificultad de arrebatar el balón al jugador contrario.

Debemos decir que si purificamos el gesto de la conducción del móvil nos encontramos que este forma de transporte es técnicamente incorrecta ya que retardamos la facilitación de la ejecución del pase.

#### II.6.3.1.2.1.2.- Conducción a dos manos.

Es la forma de transporte técnicamente aceptada. Permite la continuidad del juego con una toma de decisión en tiempo reducido, ya que permite estar en disposición de ser jugada al momento.

Se lleva el balón sujeto por ambas manos y delante del cuerpo, lo que permite comodidad a la hora de realizar la carrera. Su dificultad estriba en lograr evitar ese



componente de natural defensa que el jugador sufre al conducir un móvil con las manos.

#### **II.6.3.1.2.1.3.- Conducción de patada.**

Cuando el balón está en el suelo, es natural que se desplace el mismo con el pié. No es un gesto habitual en este deporte pero nos encontramos que en etapas de iniciación se suele practicar bastante ante el miedo a lanzarse al suelo y agarrarlo. Su ejecución, por otra parte, es altamente difícil, ya que si tenemos en cuenta la estructura formal del móvil, éste no se desplaza de forma uniforme, sino que dependerá del estado del suelo y de la zona en dónde se le haya impactado, produciendo un desplazamiento irregular.

Su ejecución se realizaría dando pequeños golpes al balón e intentando dirigirlo hacia la zona predeterminada.

#### **II.6.3.1.2.2.- Recepciones.**

Técnica individual englobada entre las que se dan sin posesión de móvil pero en acciones de ataque o defensa, luego el equipo puede ser portador del balón o no.

En este caso habrá que diferenciar la técnica en cuanto a si viene derivada de un pase de un compañero o si por el contrario procede de una acción de un contrario.

Para ello, hemos perfilado diferentes tipos de recepciones:

<b>Recepciones</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• De patada.</li><li>• Pase alto.</li><li>• Pase medio.</li><li>• Pase bajo.</li><li>• Suelo<ul style="list-style-type: none"><li>• En apoyo.</li><li>• En arrastre.</li></ul></li></ul>
--------------------	--

Cuadro-resumen II.6.3.5.- Determinación de los tipos de recepciones.

#### **II.6.3.1.2.2.1.- Recepciones de patada.**

Serán todas aquellas situaciones facilitadoras de adaptación que vengan derivadas de una patada bien sea propia o ajena. La diferencia entre un tipo de acción u otro estriba en la situación de juego. Por un aparte nos encontramos ante un balón al que accedemos de cara, con carrera hacia adelante (patada ofensiva). Por el contrario cuando viene de un

---

oponente tendemos a neutralizarla de parado (como ejemplo tendríamos la ejecución de un 'mark' - recepción dentro de la zona propia de 22m ante patada del contrario) o en carrera hacia atrás.

Se ha de buscar el situarse por debajo del balón, elevando los brazos, de tal manera que formemos una especie de 'cama' o 'nido' en el cual asentar el móvil para su acompañamiento hasta la adaptación.

#### **II.6.3.1.2.2.2.- Recepciones ante pase alto, medio o bajo.**

Normalmente serán todas aquellas situaciones en las que se intenta adaptar el balón derivado de un compañero por medio de un pase.

Se intentará solventar la recepción oponiendo la mano más alejada al origen del balón, en el momento en que éste contacta con dicha mano se abarcará el balón con la otra mano.

Para entender las recepciones ante pase, hemos de tener en cuenta que en rugby, el balón tan solo puede ser pasado hacia atrás, por lo tanto las direcciones del balón casi siempre serán antero-posterior-lateral. En el caso que el pase venga en dirección antero-posterior-frontal, la adaptación del mismo se efectúa con ambas manos de forma simultánea.

Nos queda por determinar otra situación en relación a las recepciones. Cuando éstas se producen ante proximidad de defensores en un corto espacio entre el pasador y el receptor. En este caso la forma más comúnmente utilizada para recibir el balón es oponer el tronco a la trayectoria que lleva el balón e intentar abarcarlo con los dos brazos. Esta forma de recepcionar es más común para los jugadores de delantera.

#### **II.6.3.1.2.2.3.- Recepciones en el suelo.**

Este tipo de recepciones se podrían denominar mejor como *adaptaciones*, ya que normalmente se producen ante situaciones en las que el móvil no está en posesión de ningún equipo.

---

En este caso vamos a diferenciar las siguientes:

*(a) Recepciones al suelo en apoyo.*

Nos estamos refiriendo a las recogidas de balón situado en el suelo, mientras que el jugador corre hacia él. Para ello la descripción de la técnica a aplicar pasaría por determinar tres fases: la aproximación, la orientación y la adaptación, con independencia de si el balón se encuentra parado o en movimiento:

- "Jugador sobrepasado por el balón corriendo hacia su zona de marca". El jugador ha de buscar tomar el balón en la mejor situación posible, por lo que buscará una aproximación lateral a la dirección del móvil. Intentará sobrepasar éste con una pierna (esto permite que frenar el balón) al mismo tiempo que se agacha y recoge el balón del suelo con la dos manos en acción de gancho (cuchara).

- "Jugador en dirección a la zona de marca del equipo contrario". La aproximación hacia el balón se producirá de forma directa, lo sobrepasará con una o ambas piernas y ejecutará la misma técnica de adaptación, dos manos al mismo tiempo en forma de gancho (cuchara).

En función de la proximidad de los contrarios o bien si la aproximación se produce en velocidad (lo que no permite una coordinación muy fina), el jugador puede modificar la adaptación utilizando tan sólo una de sus manos, de esta forma, no fuerza tanto la acción de agacharse hacia el móvil y le resultará más asequible. En este caso ha de orientar su recogida más lateralmente hacia su propio campo ya que si no adapta el balón correctamente, éste se caerá en la dirección propia y no incurrirá en la penalización de 'balón adelantado'.

*(b) Recepciones al suelo en arrastre.*

En este tipo de adaptaciones del balón también podemos deshacer la técnica en las tres fases anteriormente mencionadas, y con independencia de si el balón está en movimiento o no. De igual manera podemos observar las dos situaciones que contemplábamos antes:

- "Jugador sobrepasado por el balón corriendo hacia su zona de marca". El jugador se aproximará hacia el balón lateralmente, dejándose caer a abrazar lo,



con lo que la adaptación del mismo se produce entre el pecho y el brazo. Utilizará la inercia para levantarse y continuar el juego.

- “Jugador en dirección a la zona de marca del equipo contrario”. La aproximación es lateral y de igual manera se orientará lateralmente para dejarse caer en contra de la dirección que llevaba. Se producirá la adaptación con ambas manos e intentará girar sobre su espalda, rodando con el balón para levantarse del suelo.

#### **II.6.3.1.2.3.- Placajes.**

Del placaje podemos decir que es la técnica más determinativa a la hora de definir este deporte, por otro lado podemos, también, señalar que es la técnica básica en cuanto a la determinación del contacto.

En este punto vamos a diferenciar varias tipologías, las cuales vendrán en función de las diversas trayectorias en cuanto a la aproximación sobre el momento de contacto.

Así decimos que hay:

<b>Placajes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lateral.</li><li>• Frontal.</li><li>• Posterior</li></ul>
-----------------	---

Cuadro-resumen II.6.3.6.- Determinación de los tipos de placajes.

##### **II.6.3.1.2.3.1.- Placaje lateral.**

Su trayectoria de choque/contacto podemos situarla sobre una angulación entre trayectorias de aproximadamente 90° (en la mayoría de los casos decimos que es una trayectoria lateralizada).

##### **II.6.3.1.2.3.2.- Placaje frontal.**

Su trayectoria de choque/contacto presenta la misma trayectoria pero diferente sentido(en este caso presenta sentido totalmente contrario, aunque en el último momento antes del contacto se lateraliza la opción sobre el lado a placar).

### **II.6.3.1.2.3.3.- Placaje posterior.**

Ambas trayectorias presentarán la misma dirección y, aunque comúnmente se diga que presentan igual sentido, preferimos afirmar que siempre se va a producir una pequeña o gran lateralización en el momento del contacto.

Esta diferenciación de tipos de placaje poco va tener que ver con la realidad ejecutiva del gesto, ya que poca es la modificación que sobre ella se dará en relación a ellos. Para concretar, afirmamos que el placaje es:

- Un contacto, lo que en física aplicada se interpreta como un choque entre dos cuerpos, estén ambos en movimiento, o solo uno de ellos.
- Se realiza sobre uno de los dos hombros.
- Entre la zona contraria que abarca la rodilla y el abdomen .
- Se ejecuta dejando la cabeza por el exterior de la dirección del empuje que se efectúa para el derribo del contrario (con esta acción seremos nosotros los que caigamos encima y no a al inversa).

En este sentido cabría la posibilidad de resaltar otra variante sobre la resolución del placaje, y consiste en dejar o aprovechar la inercia del jugador que carga para hacerlo rodar sobre nuestra espalda. Al mismo tiempo que se produce el contacto sobre el hombro se rodean las piernas del contrario, manteniendo el agarre de manera continua hasta estar en contacto con el suelo (hay autores que destacan la acción de mantener el agarre sobre el contrario hasta pasado cierto tiempo del placaje, así evitan movimientos libres del jugador placado que pudieran ocasionar lesiones sobre el placador)<sup>17/18</sup>.

### **II.6.3.1.2.4.- Blocajes.**

La identificación y diferenciación entre un bloqueo y un placaje radica fundamentalmente en la situación y colocación técnica por parte del jugador que lo realiza al abordar al jugador que es portador del balón. Así podemos decir que los blocajes se producen en situación de verticalidad o casi verticalidad y posición estática, es decir llevamos a cabo un “abrazo” al oponente con la intención de impedir que siga progresando con el balón o de que lo transmita.

---

17 Etchebeste J. Y Joven A. Rugby Educativo. (1989).

18 Berenardos, C y Usero, F. Rugby básico. (1988).

---

### II.6.3.1.2.5.- Patadas.

La técnica de las diferentes patadas han de formar parte del repertorio de cualquier jugador, sobre todo en las primeras etapas de formación como jugador de rugby. Todos estos recursos de golpeo del balón con los pies los hemos dividido en:

<b>Patadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• De volea.</li> <li>• Rasa.</li> <li>• Plantada.</li> <li>• Drop.</li> </ul>
----------------	--

Cuadro-resumen II.6.3.7.- Determinación de los tipos de patadas.

#### II.6.3.1.2.5.1.- Patadas de volea.

Es la patada mas utilizada en el desarrollo de este deporte. Podemos decir de ella, cara a su ejecución, que presenta dos fases o momentos; el *control* y el *golpeo*.

En cuanto al control, éste se determina generalmente de la siguiente forma.

- El eje del móvil se orienta hacia el objetivo indicado, con la punta dirigida hacia el suelo.
- El agarre se lleva a cabo sujetándolo con ambas manos. En este caso la forma de sujeción variará en función de la comodidad y amplitud de manos del jugador que lo efectúa.
- El balón no se suelta de las manos hasta casi el momento del impacto evitando imprimirle vuelo, en cualquier caso deberá ser empujado hacia el suelo.

Para el golpeo,

- El balón ha de golpearse sobre el eje mayor y en la parte inferior.
- Se efectuará con la zona del empeine del pie. O bien en su parte exterior, o con la totalidad del mismo. En el caso de golpearlo con el exterior del empeine, el balón toma un movimiento de rotación sobre su propio eje, lo que determina un campo de profundidad mayor con respecto al objetivo que se persigue.
- La altura del balón vendrá como consecuencia de la inclinación del tronco del jugador que patea y por la angulación de salida del balón.

En rugby son conocidas estas variantes de las patadas de volea como:



**II.6.3.1.2.5.1.1.- “Apanander (up & under)”**; aquellas patadas de volea que son altas pero poco profundas.

**II.6.3.1.2.5.1.2.- “Chips”**; son patadas de volea bajas y con una profundidad media.

**II.6.3.1.2.5.1.3.- “Recentraje”**: patadas de volea practicadas para deslateralizar la situación del balón. Utilizadas fundamentalmente por los alas, son intermedias tanto en altura como en profundidad.

**II.6.3.1.2.5.1.4.- “Patada a seguir”**; tal vez la más conocida en el mundo del rugby, tiende a ser profunda y de una elevación intermedia.

#### **II.6.3.1.2.5.2.- Patadas rasas.**

Este tipo de patadas se diferencian de las anteriormente comentadas en el simple hecho de que podrán ser interceptadas en cualquier momento a lo largo de su trayectoria, mientras que las patadas de volea tan sólo podrán ser interceptadas en un punto, el de caída.

Al igual que las patadas de volea podemos decir que su ejecución pasa por describir dos fases, control del balón o golpeo.

En cuanto a la primera decir que su adaptación es similar a la del golpeo de volea, mientras que en la segunda fase habría que destacar,

- El móvil se golpeará en la zona superior de su eje mayor .
- El empeine total o el interior (en caso de sacar el balón lateralmente) serán las zonas de contacto sobre el pie para ejecutar la patada rasa.
- La pierna de contacto tiende a bloquearse a la altura de la rodilla para poder desplazar el balón en dirección al suelo.
- Una de las características de este golpeo, es el hecho de que utilizando esta técnica, el balón bota sobre su perímetro mayor dando una dificultad a la interceptación características a este deporte (decimos de él que su balón bota para cualquier sitio).

#### **II.6.3.1.2.5.3.- Patada plantada.**

La técnica de patada plantada podría ocuparnos una extensa explicación si la hacemos en base a las diferentes técnicas en su fase de aproximación al balón. Creemos que éste no es el contexto para llevarlo a cabo, por lo cual omitiremos tan diversas formas de

---

interpretación.

Para describirla decimos que presenta dos fases muy diferenciadas, fase de aproximación y fase de golpeo.

En cuanto a la primera de ellas ya hemos reflejado nuestra negativa a describirla en sus diversas ejecuciones. Decir que representa la manera de encarar el balón para que se produzca el golpeo.

La segunda fase pasa por localizar el sitio desde donde se golpea (lateralización al objetivo). Ello determinará, en mayor medida, la superficie que entra en contacto con el balón para su golpeo, así como la altura del lanzamiento.

#### **II.6.3.1.2.5.4.- Patadas de bote pronto “drop”.**

Este gesto técnico, característico de este deporte no en cuanto a su ejecución, sino por su interpretación de cara a la puntuación, podemos definirlo como “un puntapié que se da dejando caer el balón de la mano o de las manos al suelo y pateándolo al primer bote al elevarse”<sup>19</sup>.

La técnica del drop pase por dos momentos o fase coincidentes con las anteriormente expuestas para las patadas de volea o rasas, control del balón y golpeo.

Control del balón;

- El eje mayor del balón se orienta hacia el suelo.
- El agarre se efectúa sobre los laterales del balón.
- Ha de mirarse en todo momento al balón.
- El balón se empuja ligeramente en dirección al suelo y a ser posible se acompaña

con las manos.

Golpeo del balón;

- El balón ha de golpear sobre su eje mayor, en la zona inferior durante la elevación del suelo.
- Las zonas de contacto suelen ser, o bien el empeine total o el interior.
- La altura viene determinada por la inclinación del tronco y el ángulo de salida del balón.

---

19 Etxebeste J. y Joven A. Rugby Educativo.(1989).

---

### II.6.3.1.2.6.- Pases.

La funcionalidad de la técnica del pase viene delimitada por el reglamento al tener que aplicarse la regla del pase adelantado “avant”, que dice : “(...)se produce un pase adelantado cuando un jugador portador del balón lo lanza o lo pasa en dirección a la línea de balón muerto adversaria” (Regla nº 17).

Podemos decir que deben de existir una serie de principios comunes a toda ejecución de los pases, con independencia del tipo de pase y su posible trayectoria. Así distinguimos :

- Acciones previas a la posesión del balón.

A) Mirar al jugador poseedor del móvil. De esta forma le permite estar atento a cumplir con la posibilidad de apoyo a su compañero en todo momento.

B) Orientación de las manos hacia el balón. Lo que facilita la presentación de un objetivo al jugador poseedor del balón, al mismo tiempo que prepara al jugador posible receptor del mismo.

- Acciones con posesión del móvil.

A) Orientación de cara al posible receptor. La visión principal se debe de centrar en los posibles compañeros, mientras que la periférica debe de ocuparse de los movimientos defensivos.

B) Se debe de ejecutar el pase con la realización de un sólo movimiento. Esto va a potenciar la velocidad de desplazamiento del balón. De este movimiento surgen las diferentes trayectorias de pase:

<b>Pases</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Trayectoria pendular.<ul style="list-style-type: none"><li>- Alta.</li><li>- Media.</li><li>- Baja.</li></ul></li><li>• Trayectoria circular.<ul style="list-style-type: none"><li>- Alta.</li><li>- Media.</li><li>- Baja.</li></ul></li></ul>
--------------	---

Cuadro-resumen II.6.3.8.- Determinación de los tipos de pases.



**II.6.3.1.2.6.1.- Trayectoria pendular.**

Los brazos realizan un movimiento circular de arriba-abajo. Es el movimiento más natural de todos los movimientos de pase.

**II.6.3.1.2.6.2.- Trayectoria circular.**

Los brazos se desplazan circularmente y en paralelo al suelo. Requiere mayor dificultad en su ejecución que el anterior, pero nos va a permitir realizar pases menos tensos.

C) Existe otro principio que es común al pase en su etapa de posesión y es la disociación de los brazos y las piernas. La carrera ha de estar constantemente orientada hacia la línea de marca contraria, obligando al tronco y a los brazos a moverse de forma independiente a esa dirección que llevan las piernas.

**II.6.3.1..2.7.- Trasmisiones.**

La transmisión no deje de ser considerada como un pase en situaciones de cercanía, ante un cambio de dirección o cruz por parte del jugador que lleva el balón. O bien ante el arrebatamiento de un compañero ante situación de imposibilidad de poder pasar por parte del jugador portador del balón.

<b>Transmisión</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Abierta.</li><li>• Arrebatada/Robada.</li></ul>
--------------------	---

Cuadro-resumen II.6.3.9.- Determinación de los tipos de transmisiones.

**II.6.3.1.2.7.1.- Trasmisión abierta.**

Se debe de efectuar portando el balón con las dos manos y enseñandoselo al jugador receptor, quien deberá de abrazarlo para impedir que por razones de velocidad en el desplazamiento le golpee y caiga hacia adelante. Es un trabajo de coordinación.

**II.6.3.1.2.7.2.- Trasmisión arrebatada/robada.**

Podemos decir que es una agresión a la posesión del jugador portador del balón, ya que éste no puede pasarlo, el compañero debe de arrancarselo de los brazos para lo cual

---

debe de introducir un brazo entre el pecho del compañero y el balón y hacer rotar su cuerpo en la dirección y sentido que permitan cambiar los vectores de fuerza que se aplican para mantener retenido el balón.

#### **II.6.3.1.2.8.- Cargas.**

Para definir el concepto de carga dentro del ejercicio del rugby no debemos de tomar referencia hacia otros deportes, ya que su contemplación carece de símiles dentro del resto de prácticas deportivas..

La carga es una percusión sobre un objetivo móvil o estático.

Se desarrolla con trayectoria abajo-arriba de cuerpo del jugador que carga sobre el jugador contrario. Normalmente con las articulaciones superiores y contra el tronco del objetivo.

#### **II.6.3.1.3.- Concepto de táctica deportiva.**

La táctica la encontramos académicamente expresada como “el conjunto de reglas al que se ajustan en su ejecución las operaciones militares” (D.R.A.E.L., 1989). Si establecemos una transferencia hacia el campo deportivo, veremos que cobra diferencia sobre el concepto de técnica y a su vez sobre el de estrategia.

“La táctica representa la contribución activa del factor consciencia, tanto durante el juego, como en el transcurso de la preparación deportiva”, y “el raciocinio táctico es aquel que confiere contenido táctico a los procedimientos técnicos”(Theodorescu, L. 1984, citado por Antón, J. 1992:54).

Bauer, G. y Ueberle, H. (1988) muestran dos connotaciones diferentes del concepto táctica:

1º.- Táctica como planificación, preparación y organización de un partido.

2º.- Táctica como la realización de las acciones y el referente a la capacidad de acción táctica que se puede entender como la capacidad de un jugador de o grupo de jugadores del equipo para solucionar los objetivos y tareas relacionadas con el juego, a través del empleo estructurado de conocimientos o experiencias.

Algunos de las ejemplificaciones que expone Riera, J. (1995) pueden también permitir entender la amplitud y dificultad que presenta la definición y concretización del

---

concepto en estos momentos:

- 'el pasar a un compañero desmarcado',
- 'simular una acción y modificarla en el último momento',
- 'desmarcarse para poder recibir un pase',
- 'fintar adecuadamente al marcador',
- 'conducir al contrario a una situación que nos sea relativamente favorable'. Todas

estas apreciaciones podemos incluirlas, dentro de la explicación a modo de definición en aspectos técnico-tácticos.

Táctica es fundamentalmente adaptación, fluidez y armonía, movimiento; unidad de la acción, expresión del ser en total armonía consigo mismo en una relación que genera y regenera constantemente; táctica es el arte de ser natural<sup>20</sup>, una propuesta abierta que da opción y vida al campo de las posibilidades; la capacidad de encontrar en el enfrentamiento, unidad, en la lucha, paz y en el odio, amor.

Para resumir el concepto desde una perspectiva academicista, diremos que es la forma premeditada de proceder con eficacia para superar al oponente, basada en el conocimiento de las posibilidades de ambas partes y en la aplicación de los medios disponibles en el momento oportuno.

La trilogía de actuación del ser humano es: la sensitiva como principio del movimiento, la pensante como ordenamiento coherente del movimiento y las sensaciones y la demostrativa como expresión de la sensibilidad y la inteligencia.

Podríamos decir entonces, que la táctica representa el binomio perceptivo-decisional (Mahlo, F. 1974). Representa la parte cognitiva de la acción.

Una vez comenzado el enfrentamiento deportivo, todo es táctica. Expresada por la técnica, pero pensada y adaptada a las necesidades o caprichos del ejecutante.

Podemos expresar entonces la necesidad que posee un jugador para referirnos a él como táctico:

---

<sup>20</sup> Todas estas acepciones referentes al concepto de táctica se han extraído de la reflexión en conversaciones mantenidas con el maestro Antonio Oliva Seba. Sería injusto no mencionar la extraordinaria aportación que me ha brindado el profesor Oliva en relación al descubrimiento del Karate como actividad deportiva en donde se expresan estos tres conceptos de forma tan clara y contundente.

---



- 1.- Ha de conocer las reglas de actuación.
- 2.- Ha de conocer las relaciones entre técnica-táctica y las cualidades volitivas.
- 3.- Ha de conocer las reglas de la economía, oportunidad y multilateralidad.
- 4.- Ha de conocer el juego perceptivo, las situaciones de acción y las situaciones mentales.

De esta forma podemos decir que nos encontramos ante un individuo táctico o con preparación táctica. Poseerá conocimientos tácticos y será capaz de expresarse con habilidad táctica. “Capacidad del deportista de poner en funcionamiento de forma efectiva todas las destrezas, cualidades físicas y conocimientos tácticos, con la finalidad de resolver los diferentes enfrentamientos individuales y colectivos” (Hegedus, J. 1988:220).

Sin embargo, hablando de forma más específica sobre la conceptualización del término, debemos de señalar lo aportado por Schock, K. (1987), quien muestra una estructura que consideramos importante destacar para ahondar aún más en el posible entendimiento del concepto:

- 1º.- Conocimientos tácticos.
- 2º.- Habilidades tácticas.
- 3º.- Capacidad táctica.

Como anteriormente comentamos, durante bastante tiempo se ha venido desarrollando y tomando como base la exclusividad y el virtuosismo técnico; o bien, la explotación de las facultades antro-po-físicas. Este planteamiento, lejos de ser un error ejecutivo, presenta una visión sesgada y equívoca de entender la táctica. Una forma que presenta la supeditación de la táctica a las capacidades técnicas del individuo, dejando de lado la verdadera lucha en relación a las posibilidades mucho mayores que, de seguro, presenta ese sujeto.

#### **II.6.3.1.3.1.- Desarrollo analítico de la táctica.**

La concepción que del concepto táctica se plantea desde una visión dentro del modelo técnico-táctico pasa por interpretarla como la sistematización de los movimientos entre jugadores que nos va a permitir obtener ventaja en el desarrollo del juego.

---

En este deporte la sistematización de los movimientos suele venir determinada por el uso de las acciones entre la delantera y la línea. Así estructuraremos a modo de representación varias de ellas.

Por otra parte diremos que la táctica dentro de este modelo se divide en:

- a) sistemas tácticos.
- b) variantes tácticas de sistema.
- c) movimientos tácticos.
- d) combinaciones tácticas.

Sin embargo no presentaremos un estudio exhaustivo de cada una de ellas, como referencia nos limitaremos a enfocar el desarrollo analítico de la táctica desde un planteamiento tradicionalista dentro del juego del rugby, y así tendremos que dividir las acciones en dos grandes grupos, por un lado el juego sistematizado de la delantera, quien a su vez hay que dividir dependiendo si se desarrollan en acciones de carácter abierto o cerrado:

- a) acciones de carácter abierto:
  - ruck.
  - maul.
  - juego a la mano.
- b) acciones de carácter cerrado:
  - melé.
  - touche.

Por otra parte contamos con la sistematización de los movimientos tácticos de la línea de 3/4. Quien a su vez presenta varias formas de sistematizar las acciones dependiendo de quienes sean los jugadores y como intervienen en ellas. Jugadas denominadas de diferente forma según quien sea el equipo que las realiza, así nos podemos encontrar con “galesas”, “escocesas”, cruces, redobles, cortes, y un sinfín de formas de evolucionar y determinar las combinaciones de los movimientos de los jugadores.

#### **II.6.3.1.4.- Definición de estrategia**

Nos falta por analizar un tercer concepto que está a caballo entre los dos anteriormente citados y que determinan el nombramiento del modelo, la estrategia; “conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento” (D.R.A.E.L., 1992). Podemos decir que es la determinación de objetivos a largo plazo, de carácter básico, pero determinada por las posibilidades de acción.

---

La estrategia es planificación, es visión anterior, intuición. Es el sentimiento o la necesidad limitativa. La estrategia es engaño y ocultación de posibilidades.

Nos gusta decir que es un proceso que comprende tres etapas:

- 1ª.- Establece el objetivo a conseguir.,
- 2ª.- Decide como alcanzar ese objetivo.
- 3ª.- Trabaja la ejecución de la acción.

La estrategia establece los objetivos que se buscan con el entrenamiento, casi siempre en base al análisis del contrincante y de las características y posibilidades del sujeto entrenado. Además para establecer esta estrategia se ha de tener en cuenta la experiencia en competiciones precedentes y otro sinfín de aspectos relacionados directamente con la planificación del proceso de entrenamiento.

De ella dependerá la organización del trabajo, del plan de las competiciones, la determinación de las funciones de los deportistas, entrenadores, médicos y del resto del personal administrativo-directivo.

La estrategia ejerce una influencia directa en el transcurso de la lucha deportiva y determinará la táctica.

#### **II.6.3.1.5.- Relación entre técnica y táctica.**

Relacionada con los procesos, la técnica puede cobrar esta doble perspectiva: formal o funcional. Ello vendrá determinado por la visión que del concepto táctico se tenga (a continuación desarrollaremos la explicación de las dos visiones que del proceso táctico se pueden plantear) en relación al deporte. Como anticipo y a modo de principio de relación entre ambos conceptos destacamos que:

---



1.- la ejecución técnica ha de estar supeditada al objetivo táctico. La razón estriba en el simple hecho constatado de improvisar las acciones en relación a la predisposición motriz. Por esta razón la dependencia de la acción técnica está presente en base a la capacidad perceptiva-condicional.

2.- Los recursos técnicos de los que disponga cada jugador han de estar presentes en la confección táctica. Por la razón anteriormente mencionada, para el desarrollo de la acción será necesario contar con las posibilidades ejecutivas.

#### **II.6.3.1.6.- Relación entre táctica y estrategia.**

Tras haber establecido el parecido pero a la vez sus diferencias, cabría preguntarse si es necesario diferenciar ambos conceptos. La respuesta está, bajo nuestro punto de vista, suficientemente claro. ¿Un resultado táctico puede hacer modificar la estrategia?. Es obvio que sí, aunque también es verdad que dependerá de otras circunstancias y de las características propias de cada deporte.

En el caso que nos ocupa, el rugby, creemos que el objetivo táctico ha de supeditarse al objetivo estratégico. Va a ser la estrategia quién determine el comportamiento táctico más adecuado para cada enfrentamiento deportivo. Así no nos enfrentaremos igual a un competidor experimentado que a uno novel.

#### **II.6.3.1.7.- Conclusiones relacionadas con la conceptualización y diferenciación de la técnica, la táctica y la estrategia.**

En los deportes de cooperación-oposición, la estrategia, la táctica y la técnica están íntimamente relacionados. Así al hacer un pase de una forma determinada (técnica) se pretende conseguir dar ventaja al jugador receptor del mismo (objetivo táctico) que permite alcanzar el fin estratégico (ganar el partido). Pero podemos establecer una secuenciación lógica y una jerarquía funcional entre estos tres conceptos:

1.- La elaboración de la estrategia ha de basarse en las capacidades

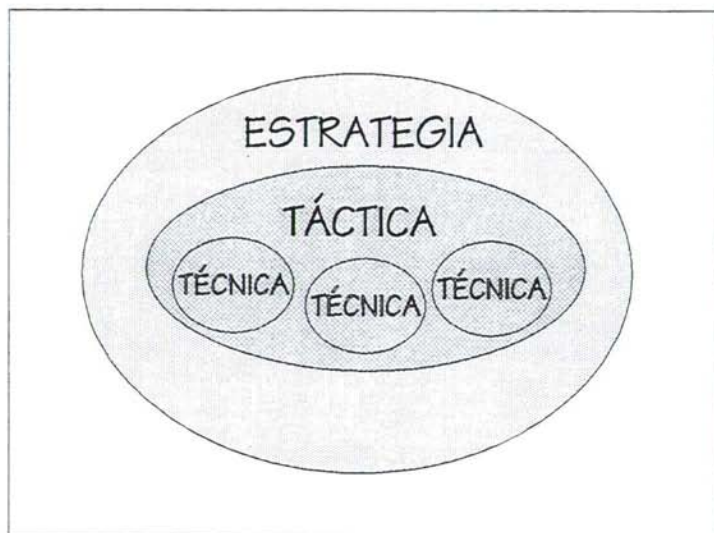


Gráfico II.6.3.3.- Correlación de conceptos

tácticas y técnicas de los competidores, así como éstas a su vez se basan en características de tipo antropométrico y físico para concretar y establecer su asimilación. Esto nos lleva a determinar que, en la medida de lo posible, los jugadores de rugby han de elegirse en función de las necesidades estratégicas y tácticas.

2.- La alternancia del trabajo táctico va a tener una base en los recursos de carácter técnico que presenten los individuos.

3.- Para finalizar, decir, que el entrenamiento técnico ha de estar vinculado y ser tremendamente coherente con los objetivos estratégicos y tácticos.

En el rugby, toda actuación posee un componente estratégico, un componente táctico y un componente técnico. Cualquier ejecución puede analizarse estratégica, táctica y técnicamente. “La estrategia, la táctica y la técnica no implican tres acciones diferentes, sino tres formas diferentes de contemplar la misma acción” (Riera, J. 1995).

### II.6.3.2.- Estructura funcional del rugby en base a un modelo Ataque - Defensa.

El modelo de Ataque-Defensa nace como respuesta a la concepción mecanicista del modelo anterior. Se podría decir que la clave del modelo está en el hecho de creer que los deportes colectivos están sujetos a una serie de principios comunes, exceptuando un tanto al voleibol. Estos principios "guían a los jugadores, dirigiéndolos y coordinando su actividad" (Bayer, C. 1992) y están en base a la posesión o no del móvil (equipo atacante y equipo defensor).

1. Principios generales en ataque:
  - a. Conservación del balón,
  - b. progresión de los jugadores y del balón hacia la meta contraria,
  - c. y ataque a la meta contraria, es decir, marcar un punto.
- 2.- Principios generales en defensa:
  - d. Recuperación del balón,
  - e. impedir la progresión de los jugadores y del balón hacia mi portería y protección de mi meta o campo.

Para realizar estos principios enunciados por Bayer necesitamos de los factores de ejecución. Aparece, pues, la técnica como un medio para llevar a cabo los principios en la acción de juego y no como el fin o propósito de los deportes colectivos, entrando en contraposición con el modelo Técnico-Táctico.

Theodorescu, L. (1977) , citado por Hernández, J.(1994), en su análisis de la acción de juego distingue cuatro apartados: principios, fases, factores y forma, tanto para el ataque como para la defensa. No analizaremos detenidamente cada uno de los cuatro apartados por no ser el verdadero objetivo del trabajo. Solamente aclararemos que, como advierte Hernández (1988) los principios son básicamente los mismos que los de Bayer con pequeñas matizaciones referidas a los posibles comportamientos de actuación a partir de los principios y que las fases hacen referencia a la secuencia desde que un equipo tiene la posesión del móvil o no y lo pierde o lo recupera.



Se divide la formación táctica individual<sup>21</sup> del jugador en defensa y ataque. Además de recordar los principios fundamentales tanto de defensa como de ataque, concreta una serie de reglas de organización que rigen el comportamiento de los miembros de un equipo en función de si están o no en la posesión del móvil.

#### II.6.3.2.1.- Defensa.

El marcaje representa la regla operacional fundamental, común a los diferentes juegos deportivos colectivos. A partir de este concepto, expone las tres reglas de organización esenciales de la defensa, que deben adquirirse y respetarse en todos los niveles.

- 1.- El marcaje debe de ser activo.
- 2.- Actividad continua.
- 3.- Ayuda.

1.- La primera regla, hace referencia a que el defensor debe de ejercer una función que le permita tener la iniciativa del juego, en vez de recibir pasivamente las acciones del adversario. De un modo sencillo, se trata de provocar un fallo, en lugar de esperar a que éste se produzca.

2.- La continuidad supone que un jugador en situación de defensa, siempre debe tener “algo que hacer” en función de la toma de información permanente que obtiene de las acciones de los adversarios y de sus compañeros. Debe ser capaz de encadenar sin interrupción sus acciones, aportando las respuestas apropiadas en las diferentes situaciones de juego.

3.- La ayuda, para Bayer, es el elemento social de la defensa, que conceptualiza denominándolo como un “ente colectivo” y no como la yuxtaposición de acciones individuales. De una forma elemental, se entiende ‘ayuda’ como una disposición o actuación de un jugador que facilita la labor (en defensa) de alguno o del resto de los compañeros. Este concepto, desde el punto de vista de formación, debe de estar revestido

---

21 Dentro de la concepción teórica de este modelo no existe el concepto técnica, ya que su creador explica que toda técnica puesta dentro de la acción de juego se modifica en función de las circunstancias, por lo que deja de ser técnica para pasar a convertirse en táctica individual.

---

de una intencionalidad, que se refleja en dos aspectos complementarios: cubrir (estar dispuesto a paliar un fallo de un compañero) y doblar (intervenir cuando un compañero ha sido superado por el adversario).

Si bien las reglas de organización suponen ya una orientación metodológica, Bayer, (1992) hace explícitas las intenciones tácticas de la defensa que deben de ser el eje de la formación del jugador:

1. Juego sobre las trayectorias del balón (pases):
  - a. Interceptar
  - b. Disuadir
2. Juego sobre el portador del balón:
  - a. Hostigar
  - b. Controlar la distancia
3. Juego con el propio equipo:
  - a. Cubrir
  - b. Doblar

El juego global y los ejercicios en situaciones reducidas son las propuestas metodológicas de este autor para el desarrollo de la actividad defensiva, lo que permitiría favorecer y desarrollar las reglas de organización en defensa. Del mismo modo distingue dos situaciones características de la defensa y que han de ser tenidas en cuenta para el proceso de formación:

1. El defensor se encuentra entre el adversario y el objetivo (“situación barrera”).
2. El defensor se encuentra detrás del adversario, con lo que debe atraparlo para defender.

#### **II.6.3.2.2.- Ataque.**

Abordando el tema de la situación con posesión del móvil, Bayer, (1992) destaca el desmarque como una de las intenciones tácticas más relevantes, de modo que el resto de actuaciones e intenciones estarán determinadas a favorecer esta situación, obteniendo así,

---

una ventaja sobre el adversario. Esto supone la posibilidad, también, de llevar la iniciativa de la acción sobre la defensa.

Aunque no sigue la misma estructuración al hablar de defensa o de ataque, y sólo hace explícitas las reglas de organización esenciales para el primer caso, podemos distribuir sus aportaciones en el apartado de ataque:

- 1.- El desmarque debe de ser activo.
- 2.- Actividad continua.
- 3.- Ayuda.
- 4.- Orientación.

1.- Demarcarse, o escapar de las posibilidades de intervención de los defensores, con el fin de encontrarse libre para actuar, supone una actividad del atacante, siempre en función del balón, los compañeros y los adversarios, en la lucha por la iniciativa de la acción.

2.- La misma regla lógica que explica esta regla para la defensa nos puede valer también para el ataque: el jugador debe tener una función en todo momento, y esa actuación será fruto de la información que haya obtenido de las variantes anteriormente explicitadas.

3.- Se concibe el desmarque como la accesibilidad a otro para participar en la conservación y la progresión del balón, o en la realización de un tanto. Esta visión nos acerca al concepto de ayuda ofensiva, que se puede revestir de diferentes formas:

- Un buen pase.
- Un desmarque adecuado.
- Ampliar el “campo de juego” de mi compañero mediante mi propio desplazamiento.
- Driblar y atraer a los defensores, colocando en situación de ventaja a mis compañeros.
- Pantallas, bloqueos o “ayuda corporal”, que es el tipo de ayuda propiamente dicha según este autor. La incluye, además, dentro de uno de los tipos de intenciones tácticas de ataque.

4.- La orientación es la actitud de los jugadores con respecto a las referencias que

---



polarizan su atención. El móvil es el elemento-referencia por autonomasia, motivante y atractivo para todos los participantes. Bayer afirma que hay que pasar de una orientación hacia el balón hacia la división de la atención entre el balón y el objetivo (zona de marca, portería, canasta,...) y si es posible de forma simultánea.

Esta necesidad de conservar en su campo de visión ambos elementos modificará sustancialmente los desplazamientos de los jugadores sobre el terreno de juego.

Del mismo modo que se ha hecho para la defensa, se hacen explícitas las intenciones tácticas sobre el ataque:

1. Petición del balón.
2. Desmarque.
3. Intenciones tácticas balón en mano:
  - a. Tirar, marcar, ...
  - b. Pasar
  - c. Maniobrar (1:1)
4. Intenciones tácticas de ayuda:
  - a. Bloqueo
  - b. Pantalla

En torno al concepto de petición del balón se articulan el resto de las intenciones tácticas. Confieren dinamismo al desarrollo de la acción de juego global (en relación con las normas de actividad y continuidad) y es un elemento significativo de la relación que se puede producir entre receptor-pasador. Implican que el jugador no poseedor del móvil procurará que su comportamiento sea significativo para el que sí lo posee, aportándole información sobre cuándo y dónde quiere recibir.

A la petición de balón se asocia siempre la noción de desmarque, de la que ya hemos hablado. Para el portador del balón, desmarcarse supone liberarse del adversario que le cubre y para el no portador supondrá situarse de manera oportunista sobre el terreno de juego para hacer factibles los pases y facilitar así la circulación del balón (relacionado de forma directa con el concepto general de ayuda en ataque).

Cualquier intención táctica se integra dentro de una organización colectiva que constituye el punto de referencia para los jugadores de un mismo equipo. Esto se debe a la

---

complementariedad existente entre las intenciones tácticas.

Del mismo modo que en la situación de defensa, Bayer, propone un juego global, y sus ejercicios se establecerán ante situaciones de carácter reduccionista, como metodología para su aplicación sobre los mencionados principios de ataque.

Podemos así, tener en cuenta, la indicación sobre el jugador de varios elementos que le permitirán un buen ajuste sobre la posible aplicación de estos principios:

- Posición del balón.
- Espacios libres de ocupantes.
- Posición y desplazamientos de los defensores.
- Situación de sus compañeros.
- Objetivo a atacar.

El enseñante debe de llevar el comportamiento del jugador hacia una continuidad en sus acciones y un encadenamiento en sus tareas. Este encadenamiento no es fruto del azar, sino que se apoya en una toma de información que nos determina a dónde ir, cuándo y cómo actuar. Para facilitar este cambio de actitud (de espectador pasivo a tener una movilidad y continuidad en las acciones), se podrá utilizar el juego reducido (3:3 o 4:4), por implicar más directamente a los participantes en el desarrollo de la acción de juego.

Destacamos, ahora, otro autor relacionado directamente con el juego del rugby. Usero, F. (1988), defensor del modelo de ataque-defensa, quien realiza una serie de puntualizaciones relacionadas con los principios y reglas de organización expuestos por Bayer aunque presentan unos matices derivados de las características propias del rugby:

---

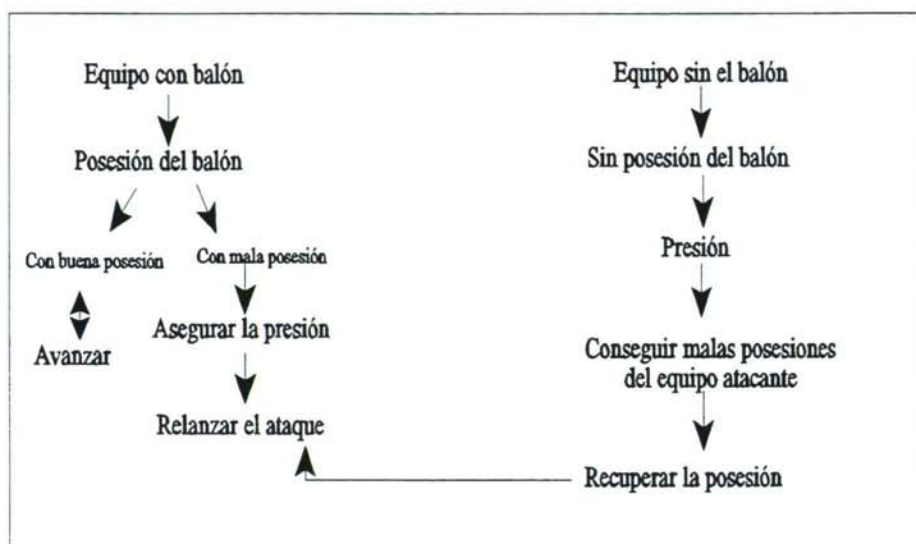


Esquema II.6.4.1.- Principios y reglas de organización propuestas por Usero, F. (1988)

El primer objetivo del equipo que es poseedor del balón es el avance, pero siempre se ha de tener en cuenta que para asegurarse la continuidad del juego, este avance no debe de suponer la pérdida de la posesión del balón. En ningún momento un jugador, por su afán de avanzar, debe aislarse del resto de sus compañeros, si por ello se arriesga a perder la posesión del balón.

De igual manera se puede decir que no todas las posesiones del balón son buenas para poder avanzar o atacar directamente. Por ese motivo destacamos el siguiente esquema:





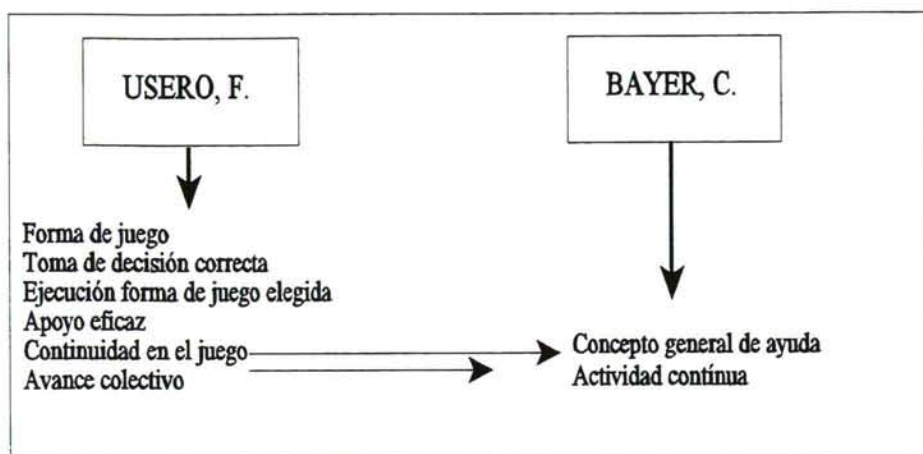
Esquema II.6.4.2.- Principios y reglas de organización de carácter general.

Este autor identifica los objetivos de un equipo de rugby en defensa como:

1. Impedir el avance del equipo contrario, tanto de los jugadores como del balón.
2. Recuperar la posesión del balón.

Así podemos ver la relación de estos objetivos con dos de los principios generales de la defensa aportados por Bayer, C. (1992) y por Hernández, J. (1993).

Igualmente encontramos similitud entre algunos de los elementos del juego indicados por Usero y las reglas de organización presentadas por Bayer.



Esquema II.6.4.3.- Similitud entre elementos de juego (Usero) y reglas de organización (Bayer).

### II.6.3.3.- Estructura funcional en base a un modelo sociomotriz.

Los modelos sociomotricistas se caracterizan, en palabras de Hernández, J. (1988) "por concebir la acción de juego como resultado de una interacción entre compañeros y adversarios, de forma que los compañeros colaboren entre sí para conseguir el fin pretendido y los adversarios hacen lo mismo para impedir a sí mismo que el otro equipo alcance dicho objetivo". Se establecen, pues, entre los jugadores unos lazos sustentados por la comunicación motriz entre compañeros y adversarios. A partir de esta idea general se establecen una serie de parámetros (que variarán según el autor) para el estudio de la estructura funcional de los deportes.

Para poder situarnos en esta perspectiva, es preciso entender el deporte del rugby como el resultado de un proceso de interacción en el que intervienen factores diversos y cuya acción se da como producto de la cooperación realizada ante una oposición cambiante y no repetitiva, y no como la suma de acciones individuales.

Se entiende, por otra parte, que tanto la cooperación como la oposición se dan en situaciones de ataque y de defensa, dado que los defensores colaboran entre sí para organizar la oposición al ataque, y a su vez, los atacantes hacen lo mismo para oponerse a los defensores.

El autor más destacado de este modelo es Parlebas, P. (1967, 1976, 1981, 1988),

aunque previamente Delaunay, M. (1995) y Menaut, A. (1998) también realizaron estudios con las características de este modelo. Parlebas, P. (1988) explica en defensa de su teoría que los juegos deportivos son un sistema en el que se dan interacciones entre los jugadores y entre éstos y el entorno físico, produciéndose entonces la decodificación sociomotriz que es el "proceso de interpretación del entorno y/o del comportamiento del otro con ayuda de códigos adquiridos durante experiencias anteriores, y que se manifiesta en el curso de la acción motriz del practicante". En rugby, el entorno físico en el que se relacionan los participantes es estable y conocido por lo que la cantidad de información que nos puede transmitir es nula. Sin embargo, entre los practicantes sí que se transmiten información a través de las intenciones y decisiones de los jugadores. Se establecen entonces, según Parlebas, P., relaciones de comunicación y de contracomunicación. De comunicación sí es entre compañeros y sería, por ejemplo, la transmisión del balón mediante pases entre los jugadores de un mismo equipo para acercarnos a la línea de marca contraria. De contracomunicación sí las relaciones son entre jugadores de equipos contrarios y se daría en situaciones de pases erróneos interceptados por el equipo contrario, realizar un ensayo o provocar un golpe de castigo antes de la línea de 22.

El mismo autor nos hace también una diferenciación del espacio ludodeportivo. Este espacio puede ser *domesticado* (si es un medio estable y estandarizado), *salvaje* (si es un medio incierto e inestable) y *semi-domesticado* (si es un medio parcialmente acondicionado). En rugby dadas las características del terreno de juego podemos ver que el espacio es domesticado y que, por lo tanto, la transmisión de información será nula. Además, el espacio sociomotor puede ser definido como:

- 1.- Distancia métrica a franquear.
- 2.- Subespacios diferenciados.
- 3.- Espacio como blanco a alcanzar.
- 4.- Distancia de enfrentamiento motor.
- 5.- Espacio individual de interacción.
- 6.- Espacio común o antitético.
- 7.- Espacio con participación común o alternativa.

1.- Distancia métrica a franquear: Serían las dimensiones precisas donde actúan los jugadores y de las que ya hemos hablado en la estructura formal(espacio formal).

2.- Subespacios diferenciados: Espacios con características particulares dentro del terreno de juego, como por ejemplo la línea de 5 metros, único lugar desde el que se



establecen sanciones de carácter diferente al resto del espacio..

3.- Espacio como blanco a alcanzar: Es el objetivo del juego. En el caso del rugby es material, fijo y acondicionado, teniendo que franquear un plano horizontal (la línea de marca). Por otra parte nos encontramos con la posibilidad de obtener puntos con las transformaciones, ya sean de ensayos, de drops o de golpes de castigo. De esta forma se definen dos maneras de alcanzar el objetivo, uno vertical (palos) y otro horizontal (línea de ensayo).

4.- Distancia de enfrentamiento motor: Según Parlebas, P. (1976) es el "valor medio de la distancia que separa a dos adversarios en el momento de su enfrentamiento directo". Está directamente relacionado con la distancia de carga que son "las formas autorizadas de intervención sobre el cuerpo del adversario". Para el deporte del rugby esta distancia será nula, es decir, con contacto.

5.- El espacio individual de interacción: Considerado como el espacio obtenido de la división de la superficie total del terreno de juego entre el número de jugadores que participen simultáneamente en el partido.

6.- Así mismo, Parlebas, P.(1974) explica que el espacio puede ser común (si es compartido por los contendientes) o antitético (si los participantes no pueden acceder al terreno del adversario).

7.- También nos indica en cuanto a la participación que esta puede ser simultánea o alternativa, dependiendo de cuando puedan participar los jugadores durante el juego. En el caso del rugby tenemos que decir que se desarrolla en un espacio común para todos los participantes y que la participación es simultánea.

Hemos indicado previamente que Parlebas consideraba los juegos deportivos como un sistema. Esto representa la lógica interna del juego, más concretamente "los rasgos pertinentes de esta situación ludomotriz y el cortejo de consecuencias prácticas que este sistema entraña". Para ello, establece lo que él denomina los *Universales ludomotores* ("modelos operativos, portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento") y que pueden ser aplicados a todos los deportes de las características de cooperación-oposición. El hecho de que cree estos universales no quiere decir (según él mismo) que éstos predeterminen las conductas sino que el contexto en el que se realizan esté objetivamente establecido, siendo la autonomía del jugador y su toma de decisión considerable. Estos universales ludomotores son:

---

- 1.- Red de comunicación.
- 2.- Red de marca.
- 3.- Sistema de puntuación final ("score").
- 4.- Sistema de roles.
- 5.- Sistema de subroles.
- 6.- Códigos praxémicos.
- 7.- Códigos gestémico.

1.- La red de comunicación motriz depende principalmente de la interacción motriz que Parlebas define como la influencia del comportamiento motor de un participante sobre el comportamiento de uno o del resto de participantes. Estas interacciones pueden ser esenciales o inesenciales. Las primeras son aquellas que presentan comunicación praxica y "participan de manera constituyente en la realización instrumental de la tarea y que es efectuada por los participantes explícitamente previstos a este efecto por las reglas del juego". Se encontrarían en este punto un pase, un placaje, una conducción... Las inesenciales son aquellas que carecen de comunicación praxica, no constituyen parte de la actividad y no están presentes en el reglamento. Por ejemplo: las indicaciones del capitán en la decisión de una melé a 5 metros en ataque o los comentarios del público. Las interacciones esenciales pueden ser a su vez directas o indirectas. Las primeras, según Parlebas, "definen las características técnicas de las relaciones de oposición y/o cooperación mantenidas por los participantes". Se encontrarían aquí la comunicación (pases de entre compañeros,...) y la contracomunicación (faltas, puntuación en contra, interceptación de pases,...). Las segundas serían "aquellas que preparan y favorecen la realización de las interacciones directas" y las trataremos más detenidamente en el universal de los códigos praxémicos y gestémicos.

El tipo de red de comunicación que se podría aplicar al rugby según los estudios de Parlebas, P. (1988); Lasierra, G. (1993) y el Grupo Praxeológico de Lérida (Varios, 1993), los cuales no vamos a definir por completo, son Red 2-exclusiva de equipo, estable y de duelo simétrico. Aunque, como indican estos últimos autores, la gran flexibilidad existente en este tipo de deportes hace que se puedan dar relaciones de disimetría cuando hay superioridad o inferioridad numérica de un equipo.

2.- La red de marca, según Lasierra, G. (1993) es "toda comunicación o contracomunicación motriz que permite reflejar la consecución de los objetivos codificados



de un juego deportivo o deporte". El tipo de red en rugby sería, adaptado de Lasierra, G. (1993) y Grupo Praxeológico (Varios, 1993), estrictamente antagónica, pues el conjunto de comunicaciones motrices esenciales y directas previstas por reglas, reflejadas en el marcador, representan relaciones antagónicas de oposición. Por tanto, las relaciones de cooperación no se consideran interacciones de marca.

3.- El sistema de "score" final vendría definido por Lasierra, G. (1993) "el conjunto de redes y mecanismos de los resultados, aciertos o puntos adquiridos por los jugadores, previstos explícitamente por el código de juego". De los dos sistemas descritos por Parlebas, el empleado en rugby es el de tiempo límite, gana el equipo que más puntos obtiene en un tiempo determinado.

4.- En el sistema de roles, según Parlebas, P. (1976) citado por Lasierra, G. (1993), "el rol es el aspecto dinámico del status", por lo que éste define las acciones motrices, no a los individuos. Parlebas "definiría" para el rugby un rol: jugador de campo. Posteriormente completaremos este sistema con las aportaciones de otros autores.

5.- El sistema de subroles según Lasierra (1993) es la "reagrupación de todas las sucesiones de comportamiento que revelan la misma intención estratégica inmediata, y que corresponde a la misma significación práxica". Al igual que en el punto anterior completaremos más adelante este apartado.

6/7.- Los códigos praxémicos y gestémicos nacen de las interacciones esenciales indirectas. Los gestemas se corresponden con gestos convencionales o establecidos por los integrantes de un equipo para transmitir información. En rugby serían los gestos que ejecuta el árbitro para señalar las acciones o indicarle al sacador de una touche el tipo de jugada a realizar por medio de un gesto.

Los praxemas son acciones o comportamientos que efectúa un jugador y con los cuales transmite información de modo voluntario o no. Aplicado al rugby sería el desplazamiento en carrera de un jugador sin balón hacia un espacio libre lateral que le indicaría al poseedor del balón que se encuentra en disposición de recibir este en un espacio favorable.

Conviene aclarar que existiría otro tipo de código que estaría relacionado con el lenguaje verbal, pero este es desechado por la mayoría de los autores por considerarlo propio de los jugadores principiantes y que tiende a desaparecer conforme aumenta el nivel de juego. En el caso del rugby este código también se ve dificultado por la aparición de los protectores bucales.

---



Para finalizar, Parlebas establece una clasificación de los deportes en función de la ausencia o presencia de: compañeros, adversarios e incertidumbre. Dentro de esta clasificación el rugby se encontraría en los deportes con compañeros, adversarios y en ausencia de incertidumbre.

Otro autor que vamos a considerar, dentro del análisis de la estructura funcional del rugby basándonos en un modelo sociomotriz, es Hernández, J.(1994) . Quien también es afín a las características del modelo de cooperación-oposición, pero avanza, rediseña y concreta un poco más en sus planteamientos que Parlebas, por lo que lo complementa y profundiza en el conocimiento de los parámetros que constituyen dicha estructura.

Hernández, J. (1994) parte, al igual que Parlebas, de que en los deportes de cooperación-oposición existe interacción motriz entre los jugadores de un mismo equipo y los del equipo contrario. Pero para él, los parámetros que configuran la estructura funcional de los deportes son los siguientes:

- 1.- Reglamento.
- 2.- Técnica o modelos de ejecución.
- 3.- Espacio de juego.
- 4.- Tiempo.
- 5.- Comunicación motriz.
- 6.- Estrategia motriz.

1.- El reglamento también influye en la estructura funcional de los deportes de cooperación-oposición, pero no al mismo nivel que en la estructura formal, sino que aquí serán otros los aspectos del reglamento que influyan. En este caso tendremos:

- Las formas de utilizar el balón.
- Las formas de participación de cada jugador y relación con sus compañeros.
- Las formas de relacionarse con los adversarios.
- Las formas de utilizar el espacio de juego.
- Las penalizaciones e infracciones de las reglas.

Con respecto a la incidencia del reglamento sobre la estructura funcional, Hernández (1994) realiza un estudio sobre la disminución del número de jugadores en el mismo espacio de juego y las consecuencias que esto acarrea (este trabajo se ha realizado en hockey sala, pero es perfectamente válido como ejemplo). Las consecuencias fueron las

---

siguientes:

- Reducción en un 42% del número de faltas.
- Aumento en un 11.7% del juego efectivo.
- Aumento en un 15.15% en el número de lanzamientos a puerta.

2.- La técnica o modelos de ejecución es otro de los parámetros que constituyen la estructura funcional. Hernández, J. (1994) trata de demostrar citando a otros autores el hecho de que la técnica en los deportes de cooperación-oposición debe alejarse de modelos estereotipados pues se realiza dentro de un contexto determinado, que es variable y está en función de los jugadores, y es portadora de comunicación para el resto de los jugadores. Así: Ferignac, (1965) citado por Hernández, define la técnica "como una necesidad de adaptación del jugador, como un modo de resolución de los problemas concretos e inmediatos"; Vankersschaver, J. (1987) citado por Hernández, J. (1994) dice que el "jugador que efectúa un gesto técnico en el transcurso de un encuentro, lo hace siempre en función del contexto. Su acción es portadora de sentido para los otros jugadores que tienen en cuenta los desplazamientos de los compañeros y adversarios". Hernández, además, aclara que lo importante en la acción técnica no es la mecánica de ejecución sino el significado estratégico de la misma. Por lo que divide las acciones técnicas en: correspondientes al jugador con balón, al jugador/es sin balón del equipo que la posee y al jugador/es del equipo que no posee el balón.

Encontramos, pues, una relación entre las modalidades de ejecución y el sistema de roles y subroles que veremos más adelante.

3.- En cuanto al tratamiento que hace del espacio, Hernández continúa con la división del espacio realizada por Parlebas, pero además distingue 4 subespacios marcados por el reglamento (zonas fijas prohibidas, zonas variables prohibidas (fuera de juego), zonas fijas semiprohibidas (nadie está dentro del pasillo de lanzamiento en el momento previo a la ejecución de la touche), y zonas de marca (la zona de ensayo); y 2 espacios en función del desarrollo del juego (zonas colectivas- dentro de éstas: de organización de jugada, favorables para conseguir puntos y menos favorables para conseguir puntos; y zonas individuales: espacio de interacción individual de cada jugador).

4.- El tiempo deportivo es otro de los parámetros determinantes dentro de la acción de juego. El tiempo está desarrollado en rugby desde el punto de vista formal, pero también existe un tiempo funcional relacionado con el ritmo de juego (tiempo de actuación y de pausa). En este ritmo de juego influye de manera decisiva el comportamiento estratégico de los jugadores. Cabe destacar que Hernández está actualmente trabajando sobre este

---



parámetro pero que no existe ningún trabajo sobre rugby dentro de la bibliografía consultada por nosotros.

5.- El análisis que de la comunicación motriz realiza Hernández (1994) es similar al de Parlebas. Así, establece también redes de comunicación y contracomunicación y códigos praxémico y gestémico. Hernández resalta que la función de los praxemas es la de reducir la incertidumbre de la información para los compañeros y aumentarla para los adversarios, poniendo como ejemplo la finta.

El desarrollo estratégico está en función de diferentes factores (Hernández, 1988):

- La concepción del juego a partir de la adopción de una actitud ofensiva o defensiva y ajustada a un comportamiento individual y colectivo.
- Saber hacer uso de los sistemas de juego en cada momento y circunstancia.
- Jugar de acuerdo con el reglamento haciendo uso positivo del mismo.
- Analizar las acciones de compañeros y adversarios para desarrollar nuestro juego de forma eficaz.

6.- En la estrategia motriz Hernández agrupa los sistemas de roles y subroles definidos por Parlebas denominándolos comportamiento estratégico del jugador. Para el autor español, el núcleo generador de la acción de juego y su dinámica (por tanto de su estrategia) son el balón, los compañeros y los adversarios. Define, entonces, los roles sociomotores a partir de la situación de juego, distinguiendo (también aplicables al rugby):

- Jugador con bola.
- Jugador sin bola del equipo que posee la bola.
- Jugador del equipo sin bola.

De esta situación de juego emanan una serie de comportamientos definidos y diferenciados que se concretarán en los subroles sociomotores. Existe, pues, en este apartado una clara diferencia con Parlebas que creemos era preciso señalar.

Por otro lado, el comportamiento estratégico del equipo tiene para Hernández, J. (1988) la misma fundamentación que el comportamiento del jugador, están en función de la posesión o no de la bola y del entrenador.

El propio Hernández, J. (1990) citado por Lasierra, G. (1993) establece una



relación entre las posibilidades de acción del individuo en situación de juego y los parámetros de la estructura funcional:

Técnica.....	Recursos técnico-tácticos
individuales.	
Estrategia.....	Principios e intenciones de juego.
Reglamento.....	Aportaciones técnico-tácticas al
reglamento.	
Relación espacio-tiempo.....	Conductas y acciones con cálculos
espacio-temporales.	

Para el Grupo de Estudio Praxiológico de Lérida, el término praxiología motriz acuñado por Parlebas es redundante y el adjetivo motriz aparece como innecesario, siendo el nuevo objeto de estudio de esta praxiología "el agente humano que decide, que toma decisiones". Además, Smolimowski, citado por Grupo Praxiológico, (1993) puntualiza que la praxiología no es sólo una ciencia descriptiva o clasificatoria "sino que también es una disciplina normativa, ya que trata de establecer normas para la acción eficaz y hace uso de un sistema de valores que asigna a las diversas acciones y especies de acciones". Pero la aportación más interesante del Grupo Praxiológico de cara al análisis de la estructura funcional es su nueva estructuración de los deportes atendiendo a la presencia o ausencia de colaboración, oposición y competición. Estos autores sustituyen el término incertidumbre por el de competición porque la incertidumbre "supone una gran variedad de aspectos cualitativos para que pueda ser medida con total objetividad" y añaden competición "debido a que la realidad es muy heterogénea y esperando que clarifiquen desde el punto de vista operativo". En esta clasificación el rugby estaría dentro de las prácticas de colaboración y oposición con competición. Se dan en ellas interacciones motrices esenciales y directas entre compañeros (colaboración) y adversarios (oposición) y son siempre competitivas, con participación simultánea.

Lloret, M. y Riera, J. (1998) tras su análisis de los dos autores, Parlebas y Hernández, que hemos tratado nosotros anteriormente, establece dos consideraciones:

1. Los sistemas de juego deberían estar incluidos entre los parámetros de estructura funcional.
2. Estos parámetros no pueden aparecer de forma aislada sino que existen solapamientos o intersecciones.

A partir de aquí, y haciendo una adaptación del modelo presentado por este autor, Lloret, M. para el waterpolo. En nuestro caso, el rugby estaría constituido por:

- Universo de la acción de juego (espacio interno).
- Universo ambiental (condición física, presencia de público, influencia de órganos directivos y otros medios y

Más concretamente, el Universo de la acción de juego estaría dividido a su vez en una unidad teórica y una unidad práxica de la acción de juego (modelo estructural y funcional del rugby, respectivamente). Así:

- Modelo estructural (lógica interna del juego):
  - \* Rol (establecido por el reglamento).
  - \* Subrol (define la intención operante del juego).
- Modelo funcional (lógica externa del juego):
  - \* Marco técnico.
  - \* Marco estratégico.
  - \* Marco de los sistemas de juego.
  - \* Las estrategias práxicas interseccionales (interacciones técnico-táctico-estratégicas).

Frente a esta importancia, expresada por estos autores, de los sistemas de juego, Lasiera, G. (1993) dice acerca de éstos: "cabe decir que el análisis del equipo (sistemas), así como el de las combinaciones tácticas colectivas, pueden ser explicados por el sumatorio de coordinaciones en espacio y tiempo por un número determinado de jugadores".

Propone cuatro etapas a desarrollar, que son de superación progresiva por lo que, atendiendo a criterios de complejidad, no deberían utilizarse elementos de una de las etapas para explicar conceptos relacionados con una etapa de tratamiento anterior. Asimismo, el criterio de superación progresiva implica que cada etapa edifique su estructura básica en aspectos de la etapa inmediatamente anterior. Las etapas a superar serían las siguientes:

---

- 1.- Fase de relación o de experimentación global.
- 2.- Fase de desarrollo de los elementos técnico-tácticos individuales.
- 3.- Fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva.
- 4.- Fase de desarrollo de los sistemas de juego.

Las características principales de cada una de las fases se pueden resumir en el siguiente cuadro:

PROGRAMA MARCO: APROXIMACIÓN PROGRESIVA AL CONOCIMIENTO DE LOS DEPORTES DE EQUIPO		
Objetivo general	Introducir al alumno en los elementos básicos de los deportes de equipo a partir de una progresión metodológica estructurada por niveles.	
Criterios didácticos básicos	Las etapas a asumir son de superación progresiva, no pudiéndonos saltar ningún paso, ni utilizar elementos de una etapa para el desarrollo de una etapa anterior.	
Fases a considerar en el proceso de relación	Secuencia metodológica (unidades de contenido)	Objetivos específicos
Fase de relación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El balón centro de atención.</li> <li>• La fase de progresión.</li> <li>• La fase de orientación hacia el objetivo.</li> <li>• La fase de estructuración progresiva de las características diferenciales de cada deporte de equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conseguir la integración social.</li> <li>• Relacionar al alumno con el móvil y el terreno.</li> <li>• Conseguir el respeto y el cumplimiento de las reglas de juego.</li> <li>• Estructurar las nociones básicas de cooperación y oposición y asentar los medios básicos de colaboración y oposición.</li> </ul>



Fase de desarrollo de los elementos básicos técnico-tácticos individuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos técnico-tácticos individuales defensivos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atacante sin balón.</li> <li>• Atacante con balón.</li> <li>• Fase final de posesión de balón.</li> </ul> </li> <li>• Elementos técnico-tácticos individuales ofensivos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atacante sin balón.</li> <li>• Atacante con balón.</li> <li>• Fase final de posesión de balón.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar los patrones motrices básicos (técnica) para dotar de los recursos básicos para la adaptación a las diferentes situaciones de juego.</li> <li>• Desarrollar cada una de las intenciones tácticas de ataque y defensa de forma inteligente.</li> <li>• Dotar de los recursos para actuar consecuentemente en todas las posibilidades de ataque y defensa.</li> </ul>
Fase de desarrollo de los elementos básicos de la táctica colectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos básicos de la táctica colectiva defensiva:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combinaciones básicas.</li> <li>• Encadenamiento de las acciones.</li> <li>• Continuidad y variantes</li> </ul> </li> <li>• Elementos básicos de la táctica colectiva ofensiva:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Combinaciones básicas.</li> <li>• Encadenamiento de las acciones.</li> <li>• Continuidad y variantes</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y dominar cada una de las posibilidades de coordinación de las combinaciones tácticas.</li> <li>• Saber adaptar la solución más adecuada a las diferentes situaciones planteadas.</li> <li>• Dotar de los recursos para variar las posibilidades de respuesta.</li> </ul>
Fase de desarrollo de los sistemas de juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los sistemas de juego ofensivos.</li> <li>• Los sistemas de juego defensivos.</li> <li>• Los sistemas de transición.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contraataque. Fases.</li> <li>• Repliegues defensivos. Fases.</li> </ul> </li> <li>• Las situaciones espaciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar las acciones individuales en movimientos coordinados de equipo.</li> <li>• Estructurar los movimientos básicos regulando las capacidades de decisión individuales, en función de las diversas situaciones posibles.</li> </ul>

Cuadro-resumen II.6.3.3.1.- Características principales por fases

Para este autor, la fase de relación coincide con un tratamiento común de iniciación general de los deportes de equipo.

Partiendo de la plena convicción en la existencia de transferencia entre prácticas deportivas colectivas, ha llegado al acuerdo de no introducir situaciones específicas de un deporte colectivo en concreto durante esta primera etapa. Así, su defensa de la transferencia transversal (Bayer, C. 1987), y de un planteamiento pluridisciplinar en la iniciación, pasa por olvidar el establecimiento de una línea de progresión directa al aprendizaje de los elementos específicos de cada uno de los deportes de equipo.

En definitiva, la iniciación de los deportes de equipo, debe salvaguardar, por encima de la idea de formar jugadores y equipos ganadores, la responsabilidad de dotar al iniciado del máximo de disponibilidad motriz, no exclusiva de las habilidades específicas de un deporte colectivo. Es por ello, que ha abandonado lo que consideraba una línea equivocada de actuación, centrada en el tratamiento de la iniciación a un deporte colectivo. Considera más razonable, más global y más formador un proyecto de iniciación a los deportes de equipo.

En la fase de desarrollo de los elementos básicos técnico-tácticos individuales, trata de formar jugadores inteligentes, con capacidad de decisión propia, dotados de recursos, experiencias y conocimientos para poder solucionar diferentes situaciones motrices. Es por esta razón que defiende un programa basado en un encadenamiento de acciones, tanto en las funciones atacantes como defensivas, lo que hace que posibiliten la actuación continuada del jugador. Esto es, el establecimiento de una relación diacrónica (cronológica), para los elementos del ataque y la defensa. Lasierra define de forma clara la relación entre la técnica y la táctica individual en dos ideas fundamentales:

- 1.- La técnica necesaria como soporte de la táctica.
- 2.- La técnica subordinada a la táctica.

Así vemos que, con el planteamiento que realiza en esta fase trata de solucionar la problemática de cómo estructurar la relación existente entre factores técnicos y tácticos en relación a la enseñanza de los deportes colectivos, alejándose de las visiones tradicionales. Por ello en esta fase representa la totalidad de las manifestaciones o posibilidades tanto de las situaciones tácticas individuales del ataque como de la defensa (listado de elementos), estructurados en una secuencia metodológica que hace razonable su aprendizaje. Lasierra, G. y Lavega, P. (1993) estructuran la secuencia metodológica de la siguiente forma:

---

PROGRAMA POR NIVELES. SEGUNDO NIVEL:ETAPA DE APRENDIZAJE DE LOS ELEMENTOS TÉCNICO-TÁCTICOS INDIVIDUALES. INTEGRACIÓN.			
Situaciones o factores a considerar	Secuencia metodológica (unidades de contenido)		Organización del juego
TÁCTICA INDIVIDUAL OFENSIVA: - Posición de pase. - Desplazamientos. - Desmarque con pelota. - Desmarque sin pelota. - Recepción. - Adaptación. - Manejo. - Pase. - Conducción. - Protección del balón. - Lanzamiento.	ELEMENTOS BÁSICOS TÁCTICA INDIVIDUAL DEFENSIVA. NOCIÓN BÁSICA: MARCAJE	ELEMENTOS BÁSICOS TÁCTICA INDIVIDUAL OFENSIVA. NOCIÓN BÁSICA: DESMARQUE	DEFENSA INDIVIDUAL NOMINAL
	Secuencia 1: atacante sin balón		
	POS./SIT./OR./DESP.	POS./SIT./OR./DESP.	
	DISUSIÓN RECEPCIÓN	DESMARQUE SIN BALÓN	
	INTERCEPTACIÓN	PASE (OTRO)	
	Secuencia 2: atacante con balón		
	DESPOSESIÓN	RECEPCIÓN ADAPTACIÓN MANEJO PROTECCIÓN BALÓN	DEFENSA INDIVIDUAL NO NOMINAL TRANSICIÓN INDIVIDUAL ZONA
	ACQSO	PROGRESIÓN	
	CONTROL	DESMARQUE CON BALÓN	
	Secuencia 3: Fase final. Posesión balón		
	BLOCAJE	LANZAMIENTO	
	DISUSIÓN PASE	PASE (PROPIO)	
TÁCTICA INDIVIDUAL DEFENSIVA: - Posición de pase. - Desplazamientos. - Disuasión de pase. - Disuasión recepción. - Intercepción. - Desposesión. - Acoso. - Control. - Blocaje.			

Cuadro-resumen II.6.3.3.2.- Secuencia metodológica Lasierra-Lavega.

En la fase de aprendizaje de las combinaciones básicas tácticas colectivas, este autor intenta establecer alguna indicación, que revierta en favor de un tratamiento homogéneo de las combinaciones tácticas colectivas, tal que posibilite nexos de unión entre las mismas, evitando así, que éstas sean elementos inconexos de diferente estructura y distinta aplicación en situaciones de juego:

- 1.- Progresión metodológica en cada combinación.
- 2.- La aplicación de principios tácticos de consecución y ocupación del espacio.
- 3.- La concepción del tipo de tarea a utilizar.



En la fase de desarrollo de los sistemas de juego, Lasiera G. y Lavega, P (1993) no descarta la idea de ofrecer estructuras de juego cerradas, a las que el jugador debe de someterse. Esto no ha de tener problema, siempre y cuando él mismo haya ido superando las diferentes etapas.

Lasiera revisa su planteamiento anterior en el año 1997 y aborda la iniciación a los deportes de equipo desde una perspectiva diferente. Se plantea el análisis de los deportes como sistemas de relaciones en donde es necesario abordar el estudio de la estructura funcional de los mismos desde una perspectiva sistémica a la que denomina integral. Así, puede dar explicación a la lógica interna del juego, ya que en situación de juego, la totalidad de los elementos aparecen de manera simultánea, y condicionándose mutuamente. Bajo esta nueva visión, vincula todos los rasgos pertinentes del deporte, tomando como marco de referencia el reglamento (rasgo pertinente que establece absolutamente las características del resto de los invariables del juego) el cual relaciona con el resto de los rasgos. En otras palabras, para identificar las características o propiedades de un elemento de juego, deberemos hacerlo en función de las relaciones de dependencia con el resto de los elementos que configuran una modalidad deportiva.

La tarea del educador radica ahora en deducir a partir de la relación entre los rasgos pertinentes, que a continuación pasaremos a desarrollar, un modelo teórico, es decir, un planteamiento aplicado que pueda servir para explicar la realidad del juego.

#### 1.- Rasgos pertinentes incluidos en las capacidades individuales de los jugadores:

Se pueden asociar los rasgos: gasto energético, técnica, táctica-estrategia a las capacidades condicionales, coordinativas y cognitivas del deportista, que deben ser trabajadas de forma conjunta por manifestarse así en la situación de juego. Para ello, según Lasiera (1997), nuestro criterio debería de ser, a partir del conocimiento del deporte, tratar de utilizar la riqueza de sus contenidos y de sus valores, para formar integralmente al deportista y a la persona.

Sin embargo en el estudio del deporte y análisis de su estructura funcional, deberemos considerar al sujeto y sus capacidades, como un elemento neutro, ya que pretendemos configurar un mapa conceptual de las situaciones y las acciones de juego básicas.

#### 2.- Rasgos pertinentes incluidos en los factores relacionales:

Define a los factores relacionales como aquellos elementos del contexto de una

---

situación de juego, que inevitablemente condicionan una adaptación del jugador, y una consecuente variabilidad en sus acciones, dado que estos factores modifican la situación.

El primero de ellos es el *espacio de juego*, el cual, a pesar de poder ser definido como estable, sufre a menudo alteraciones del medio que obligan a la modificación de los patrones motrices del jugador.

El segundo factor es el *tiempo de juego*, también fundamental. La precisión del imperativo temporal condiciona la ejecución de una u otra acción de juego. La dinámica del juego, la temporalización vinculada al reglamento deportivo de cada modalidad, permite desarrollar en el jugador no sólo la ejecución, sino también la velocidad de la misma. Ello junto al resultado de la competición, conducirá al trabajo del ritmo de juego, o tiempo interno, tanto a nivel individual como colectivo.

Estos dos factores hacen reflexionar sobre la utilidad de enseñar las habilidades de un deporte en situaciones estables, de mecanización o automatización del gesto. Lasierra (1997) cree que sería conveniente aprovechar la posibilidad que la situación de juego brinda para privilegiar la adquisición de automatismos motores dinámicos.

Por otra parte, desestima a estos dos rasgos tan evidentes y fundamentales a la hora de confeccionar un modelo, debido a la complejidad que supone analizar las variables que entre ellos se suceden. Aunque se enriquecería el modelo, cree que no se modificarían las situaciones y las acciones resultantes, en todo caso únicamente se daría prioridad a alguno de los recursos por encima de los demás.

Así, aparece un rasgo distintivo íntimamente unido a los anteriores y que podrá ser definido como el punto de partida para el establecimiento de un modelo teórico, es decir, un planteamiento aplicado que pueda servir para explicar la realidad del juego. Se trata, en su modo de entender, del *móvil*, el cual, en función de su posesión o no posesión, va a definir comportamientos diferentes.

### 3.- Rasgos pertinentes incluidos en los factores interactivos:

Es indudable la variedad de situaciones de comunicación y/o contracomunicación que se suscitan en prácticas deportivas en las que existen compañeros y/o adversarios. Aquí interesa resaltar, de entre estos factores, la existencia o no de colaboración, la existencia o no de oposición, y destacar si la situación del jugador es en ataque o en defensa.

Devís, J. (1995) describe los dos tipos de conocimientos necesarios, a su modo de

---



entender, en el aprendizaje de los juegos deportivos colectivos:

- 1.- “Saber hacer”.
- 2.- “Saber cómo”.

1.- Persona que sabe hacer algo de modo intencional (no debido al azar), pero no sabe explicar los procedimientos o los pasos que lo han llevado a esa realización.

2.- Individuo que no sólo es capaz de ejecutar con éxito y de forma intencional, sino que además, es capaz de identificar y describir su realización.

Este “saber cómo” supone dos premisas descritas por Arnold, W.D.(1991):

- 1.- La comprensión de los procedimientos implicados en un juego deportivo.
- 2.- La adquisición contextual de las habilidades técnicas.

Las reglas nos determinan la naturaleza de los juegos deportivos y conforman los problemas a superar. Tales problemas se caracterizan por la gran cantidad de decisiones que deben de tener que tomar los jugadores dentro del terreno de juego. El tipo de respuestas vendrán determinadas por la incertidumbre del contexto, por lo que tendrán que ser flexibles y adaptables a la improvisación que marque el juego. Según lo visto hasta el momento, se puede determinar la naturaleza de los juegos deportivos como: problemática y contextual.

Para este autor, la enseñanza de los juegos deportivos debe de abordarse desde la táctica, lo que no supone en ningún caso olvidarse de la técnica, sino introducirla en una etapa posterior (aunque pueden irse abordando pequeños elementos durante el aprendizaje de los aspectos tácticos básicos).

Desde el punto de vista del aprendizaje motor y de la psicología, para que una habilidad técnica tome significado, debe aprenderse dentro del contexto de juego. Esto es así, porque se trata de habilidades abiertas cuyo soporte fundamental se encuentra en la teoría del esquema de aprendizaje motor (Schmidt, R.A. 1988).

---



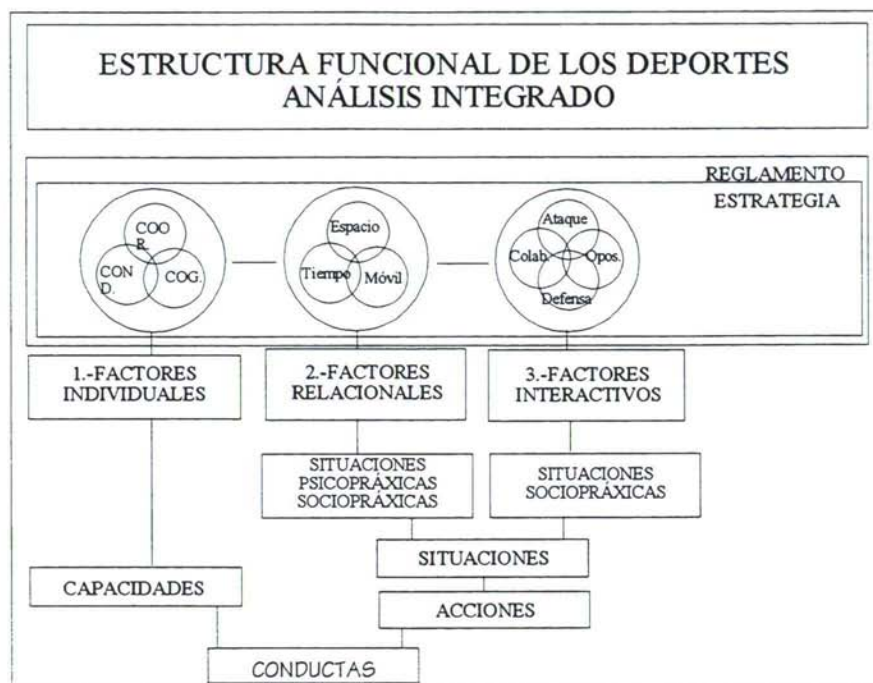


Gráfico II.6.3.3.1.- Modelo integrado.

Como se aprecia, Devís (1991) destaca la relevancia que tienen en el modelo praxiológico o integrado la táctica y el contexto de juego. Ayuda a los alumnos a identificar los problemas y a plantear soluciones, para luego poder seleccionar las más adecuadas en función de las circunstancias. Por otra parte, proporciona un ambiente que incentiva la imaginación y la creatividad.

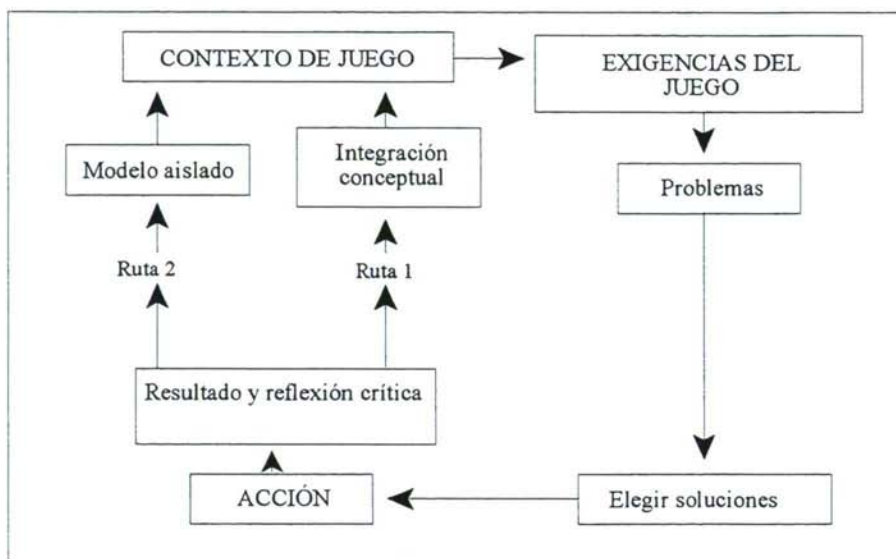
Para desarrollar este modelo, el autor parte de una estructura de juegos deportivos que orienta la práctica educativa hacia la comprensión de la naturaleza de los juegos deportivos. Para esto los agrupa teniendo en cuenta la problemática que suponen para los alumnos, las características e intenciones básicas, el contexto social y los principios tácticos. El resultado es una modificación de la clasificación de Almond, L. (1986):

- 1.- Juegos de invasión (baloncesto, fútbol, rugby, waterpolo,...)
- 2.- Juegos de cancha dividida (tenis, voleibol, bádminton,...)
- 3.- Juegos de campo y bate (béisbol, cricket, ...)
- 4.- Juegos deportivos de muro y pared (squash, frontón,...)
- 5.- Juegos de blanco y diana (golf, bolos, croquet,...)

Desde el punto de vista metodológico, se necesitan actividades adecuadas para favorecer la comprensión. Para su aprendizaje, es necesario adaptar los juegos deportivos a los aprendices, a través de juegos que mantengan su esencia, pero que los hagan asequibles a las posibilidades psíquicas y físicas de los alumnos.

Los juegos modificados cumplen los requisitos anteriormente comentados, en palabras del autor: “son una abstracción global de la naturaleza problemática y contextual de un juego deportivo, que exagera los principios tácticos y reduce las exigencias o demandas técnicas de los juegos deportivos”.

Cabe resaltar las diferencias que hace Devís entre los juegos modificados y los conocidos como mini-juegos o mini-deportes. Estos últimos no son progresivos y reproducen los mismos patrones de actuación y estandarización del juego de los adultos, por lo que no se adaptan de forma adecuada a las características de los discentes.



Esquema II.6.3.3.1.- Planteamiento metodológico de Devis.

También existe una referencia a los juegos predeportivos, que conceptúa como una mezcla de juegos infantiles tradicionales y actividades jugadas orientadas a la enseñanza de la técnica (omitiendo cualquier aproximación al desarrollo de la táctica).

Continuemos dando un repaso a diferentes autores que en algún momento han trabajado en el desarrollo de esta teoría de aplicación de modelos de análisis bajo característica de sociomotricidad.

Profundizando en el parámetro espacio funcional, Vázquez, J. ; Ardá, A. (1994) realizaron un estudio sobre el aprovechamiento espacial de los ángulos de juego en hockey. De esta forma diferenciaban dos tipos de zonas o ángulos: fijas (determinadas por los cuatro ángulos formales del terreno de juego) y móviles (se producen durante el transcurso del encuentro y son variables en función de la colocación de los defensores). Así, teniendo en cuenta estas zonas, podemos realizar acciones ofensivas (para intentar conseguir el dominio de estas zonas) o defensivas (buscar la colocación en estas zonas o con posibilidades de interceptación del móvil).



**Acciones ofensivas:**

- Acercar los dos tipos de zonas para crear presión al oponente.
- Alejar los dos tipos de zonas para buscar espacios libres de pase.
- Servirse de estas zonas para llegar a zonas más conflictivas de marca.
- Aprovechamiento de las zonas de una manera racional para poder desarrollar la transición o el contraataque.
- Intento de búsqueda de superioridad numérica en dichas zonas para facilitar las penetraciones y/o las progresiones.
- Uso de transferencias de acción entre juego móvil y juego estático.
- Cambios de orientación en el juego, en paralelo o en profundidad.

**Acciones defensivas:**

- No encontrarse ante una superioridad numérica. Sobre todo si la latelarización ocurre en las proximidades de la portería.
- Intento de dominación espacial por medio de coberturas alejadas.
- Ocupación rápida de dichas zonas.
- Jugar con dichas zonas para descongestionar las zonas difíciles de

Trataremos ahora de completar un poco más el estudio de los roles y subroles sociomotores según los últimos estudios publicados y lo aplicaremos al rugby.

Sampedro, J. (1995) amplía el número de roles a cinco y abrevia los términos para una mejor asimilación teórico y práctica (dichos roles son perfectamente aplicables al rugby):

- Atacante (cualquier jugador con móvil).
- Compañero (cualquier jugador en ataque sin móvil).
- Defensor (defensor del jugador con móvil).
- Ayudante (cualquier jugador que defiende al jugador en ataque sin móvil).

Vázquez, J. y Saavedra, M. (1997) proponen otra clasificación estableciendo también cinco roles. A saber:

- Jugador con móvil.
- Jugador sin móvil del equipo poseedor.
- Jugador del equipo sin móvil. A su vez dividido en :
  - \* Jugador del equipo sin móvil ante jugador con móvil.
  - \* Jugador del equipo sin móvil ante jugador sin móvil del equipo poseedor.
- Jugadores que no tienen posesión de la móvil (jugador sin móvil del equipo con móvil ante jugador sin móvil del equipo sin posesión). Criterio establecido en base a saber si el jugador del equipo sin móvil está próximo o no al jugador con móvil.
- Posibles enfrentamientos cuando el móvil está en juego pero ningún equipo tiene posesión del mismo.

En las clasificaciones anteriores, con roles comunes en deportes de equipo, se establece una red de roles de cambio local (Lasierra, G., 1993) caracterizada por: ser equipos estables, porque todos los roles pueden cambiar entre todos los miembros de un equipo y por ser un duelo simétrico en relación a los jugadores de campo; ser un rol fijo en cuanto al portero.

Además Lasierra (1993) nos establece un sistema de subroles que está en función de (Hernández, 1987, citado por Lasierra, 1993):

- Reglamento.
- Características y experiencia del jugador.
- Nivel técnico y táctico del jugador.

Este sistema de subroles lo subdivide en tres niveles.

- Nivel 1: Subfunciones (conductas dotadas de significación e intencionalidad).
- Nivel 2: Acción de juego (acciones observables y medibles en una situación motriz determinada).
- Nivel 3: Modelo de ejecución (gesto escogido para solucionar una situación).

Entre estos niveles se establecen las siguientes relaciones:

- Una acción puede utilizarse en un gran número de conductas.
- Una conducta puede desarrollarse mediante múltiples acciones.
- Cada acción de juego y cada subfunción podrá ser solucionado mediante unas determinadas modalidades de ejecución.

#### **II.6.3.3.1.- Una propuesta de los posibles roles y subroles en Rugby.**

Tras analizar, en la estructura funcional, lo que distintos autores opinan sobre los roles y los subroles en los diferentes deportes y, a pesar de no ser este el objetivo base del trabajo, nos gustaría proponer los posibles roles y subroles que, a nuestro parecer, deben de ser tenidos en cuenta en relación con los diferentes procesos y por tanto con el análisis, dentro del deporte del rugby.

Es preciso definir el concepto de rol y subrol antes de pasar a desarrollar nuestra propuesta, para tratar así de clarificarla. Según Parlebas, P. (1976) el rol es "el aspecto dinámico del status", por lo que vemos en este caso que se definen a las acciones motrices, no a los individuos. Hernández, J. (1993) lo define como la "situación de juego asumida por un jugador a la que se le asocian una serie de funciones o acciones y decisiones propias del



juego que lo diferencian de otro u otros jugadores, toda vez que él y sólo él puede llevar a cabo esas determinadas funciones o acciones y decisiones". Para terminar de clarificar dicho concepto, Vázquez Lazo, J. (1993) lo describe como la "situación de la acción".

Por otro lado, el concepto de subrol es definido por Parlebas, P. (1981), como la "secuencia ludomotriz de un jugador considerada como la unidad comportamental de base de funcionamiento estratégico de un juego deportivo". Hernández, J. (1994) completa la definición tratando el subrol como "una clase de conductas motrices asociadas a un rol y formando una unidad comportamental de base, con relación al funcionamiento de juego, y se caracteriza esencialmente por los modos de interacción con los compañeros y con los adversarios". Para finalizar con esta conceptualización, Vázquez Lazo, J. (1993) relaciona su definición de subrol con la de rol aclarando que son las "posibles decisiones en función de la situación de la acción".

Existen muchas más definiciones de estos dos conceptos, estando ellas en relación con el punto de vista del autor que trate de aproximarse a estos términos, pero nosotros consideramos como suficientes, para el propósito que nos ocupa, las descritas con anterioridad, por lo que no seguiremos profundizando en este tema, dejándolo, si cabe, para posteriores estudios.

Nuestra propuesta parte de desarrollar una serie de roles y subroles específicos del rugby, pasando a dividir estos últimos (siguiendo el estudio realizado por Lasierra G., 1997) en las conductas, las acciones de juego y en los modos de los que disponemos para ejecutar dichas acciones (este último punto está relacionado íntimamente con la técnica de ejecución), pero especificándolos hacia el rugby.

Así tenemos que nuestra propuesta de los roles y subroles en el deporte del rugby que queda configurada de la siguiente forma:

A.- Jugador con balón.

\* Subroles/Conductas:

- 1.- Poner el balón en juego.
  - 2.- Progresar.
  - 3.- Dar continuidad.
  - 4.- Finalizar jugada (ensayar).
  - 5.- Finalizar jugada (drop/bote pronto).
  - 6.- Engañar.
-

- 7.- Ralentizar el juego.
- 8.- Proteger con el cuerpo el balón.
- 9.- Alejar el balón de la zona defensiva propia.
- 10.- Ocupar espacio libre.
- 11.- Ampliar espacio.
- 12.- Participar en el juego agrupado.

B.- Jugador sin balón del equipo con balón:

\* Subroles/Conductas:

- 1.- Engañar.
- 2.- Orientarse hacia balón.
- 3.- Ocupar espacio libre.
- 4.- Esperar.
- 5.- Ampliar espacio.
- 6.- Progresar.
- 7.- Participar en el juego agrupado.

C.- Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador con balón:

\* Subroles/Conductas:

- 1.- Evitar el pase.
- 2.- Lateralizar al jugador con balón.
- 3.- Evitar el drop/bote pronto..
- 4.- Recuperar la posición.
- 5.- Desposeer del balón.
- 6.- Violar el reglamento.
- 7.- Engañar.
- 8.- Parar la progresión del jugador.
- 9.- Participar en el juego agrupado.
- 10.- Anticipar pase (interceptar).

D.- Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador sin balón del equipo poseedor:

---

\* Subroles/Conductas:

- 1.- Evitar el pase.
- 2.- Evitar el drop/bote pronto.
- 3.- Esperar.
- 4.- Colaborar/ayudar en defensa.
- 5.- Violar el reglamento.
- 6.- Recuperar posición.
- 7.- Anticipar pase (interceptar).

### II.6.3.3.2.- Roles.

Para una mayor comprensión de los mismos definiremos a partir de este momento cada uno de los roles y de sus subroles (conductas) que hemos establecido.

A. Jugador con posesión de balón:

Como su propio nombre indica será todo aquel jugador que en el momento de la acción de juego se encuentre en posesión del balón. Por lo tanto, en ese momento tan solo este jugador podrá disfrutar de dicha posesión y de esta forma a su equipo lo denominaremos como equipo con posesión del balón. Solamente él podrá marcar ensayo o gol, al ser el único jugador que dispone de posesión.

B. Jugador sin balón del equipo con balón:

Este rol lo asumirán todos aquellos jugadores del equipo que dispone de la posesión de balón, pero que ellos en ese momento no la tienen en su poder.

C. Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador con balón:

Este jugador se encuentra dentro del equipo que no tiene el balón, pero que sus conductas lo diferencian del resto de sus compañeros por situarse ante el jugador con balón del equipo contrario.

D. Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador sin balón del equipo poseedor:

Encuadraremos este rol dentro del equipo sin posesión del balón y la característica

---



que lo distingue de los demás roles es que se situará ante un jugador sin balón del equipo que sí lo tiene.

### **II.6.3.3.3.- Subroles.**

#### **II.6.3.3.3.1.- Conductas**

A partir de estos roles establecemos una serie de conductas para cada rol que pasaremos a definir a continuación.

##### **A.- Jugador con posesión del balón:**

1.- Poner el balón en juego: tras la interrupción del juego el jugador con balón lo pone de nuevo en movimiento, pudiendo pasar a un compañero o patear el balón para ser jugado por ambos equipos, todo ello dependerá de cuál sea el motivo de la puesta en juego de ese balón; golpe de castigo, touche, melé, saque de 22, saque de centro,...., ya que en algunas de estas posibilidades la reanudación viene determinada por el reglamento, no dando opción a una posible toma de decisión.

2.- Progresar: el jugador en posesión del balón tiene la capacidad de poder progresar por el espacio con el mismo, intentando ganar el mayor número de metros posible.

3.- Dar continuidad: el jugador con balón da continuidad al juego cuando la pasa a un compañero, la patea, o busca la colaboración de una parte de sus compañeros en un intento de progresión.

4.- Finalizar la jugada (ensayar): esta conducta hace referencia al poder del que dispone el jugador con posesión de determinar la finalización de la jugada, consiguiendo un ensayo, provocando una falta del contrario, perdiendo el balón ante un oponente o echándola fuera del terreno.

5.- Finalizar jugada (drop/bote pronto): hace referencia al poder del que dispone el jugador con posesión de determinar la finalización de la jugada lanzando a palos.

6.- Engañar: provocar en el adversario reacciones erróneas que faciliten al jugador con balón la consecución de sus objetivos inmediatos.

7.- Ralentizar el juego: mediante esta conducta el jugador con balón procura frenar

---

el ritmo del juego intentando obtener un beneficio con ello, tales como el mantenimiento de un resultado a favor, la recuperación de las capacidades condicionales tras un periodo de una alta intensidad. Normalmente estas situaciones se dan en trabajo de colaboración.

8.- Proteger con el cuerpo el balón: el jugador con balón trata de mantener la posesión del mismo interponiendo su cuerpo entre éste y su adversario.

9.- Alejar el balón de la zona defensiva propia: el poseedor en situaciones de apuro en zonas defensivas intenta desplazarlo lejos del alcance del adversario, de modo que si éste lo vuelve a recuperar lo haga en una situación menos ventajosa espacialmente.

10.- Ocupar el espacio libre: el jugador con balón se desplaza hacia zonas no ocupadas por los jugadores adversarios con el fin de obtener una ventaja espacial de cara a su objetivo, siempre teniendo en cuenta que esas zonas libres de marca estarán dentro de legalidad de juego (imposibilidad de profundizar espacialmente).

11.- Ampliar el espacio: conducta mediante la cual el jugador con balón intenta atraer a los adversarios consiguiendo que se amplíe un espacio para beneficio de sus compañeros.

12.- Participar en el juego agrupado: El jugador debe de estar en todo momento dispuesto a trabajar para las fases del juego en las que se encuentre ante situaciones de agrupamiento.:

#### B.- Jugador sin balón del equipo con balón:

1.- Engañar: provocar en el adversario reacciones erróneas que faciliten al jugador sin balón del equipo con balón la consecución de sus objetivos inmediatos.

2.- Orientarse hacia el balón: esta conducta facilita la continuidad del juego, pues el jugador sin balón del equipo con balón trata de ofrecerse al jugador con balón para una posible transmisión de éste o bien está atento al desarrollo del juego evitando una situación de espaldas al móvil.

3.- Ocupar espacio libre: de forma que pueda facilitar las acciones del jugador con el balón de cara a darle continuidad al juego o sea capaz de conseguir el dominio de esas zonas para ejecutar posteriormente acciones que allanen la obtención de lo objetivos.

4.- Esperar: conducta que indica que el jugador sin balón del equipo con balón está

---

a la espera de que se desarrollen situaciones más propicias para su intervención.

5.- Ampliar espacio: el jugador sin posesión del equipo con balón trata mediante esta conducta de ampliar el espacio de modo que pueda ser aprovechado por sus compañeros o por él mismo.

6.- Progresar: desplazarse por el espacio con la intención de estar correctamente situado para poder intervenir y colaborar con sus compañeros en la consecución de los objetivos.

7.- Participar en el juego agrupado: El jugador debe de estar en todo momento dispuesto a trabajar para las fases del juego en las que se encuentre ante situaciones de agrupamiento.:

8.- Proteger con el cuerpo al jugador con balón: el jugador sin balón trata de facilitar la posesión o el mantenimiento del balón por parte de su compañero interponiendo su cuerpo entre éste y su adversario.

C.- Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador con balón:

1.- Evitar el pase: con esta conducta el citado jugador intenta impedir la transmisión del balón entre los adversarios tratando de hacerse con la posesión del mismo.

2.- Lateralizar al jugador con balón: intentar que el jugador con balón tenga que desplazarse hacia las zonas menos favorables para la consecución de sus objetivos para el ataque.

3.- Evitar el drop/ botepronto: la función de esta conducta es la de impedir que el jugador con balón del equipo contrario consiga mediante la ejecución de la acción consiga el objetivo de puntuación.

4.- Recuperar la posición: volver a obtener la posición más ventajosa para impedir el ataque del adversario (entre éste y nuestra portería) tras haber sido sobrepasado.

5.- Desposeer del balón : recuperar la posesión del balón tras arrebatárselo al jugador con balón.

6.- Violar el reglamento: conducta que este jugador puede emplear, principalmente,

---



para evitar las acciones del jugador con balón de una manera que atente contra el reglamento.

7.- Engañar: provocar en el adversario reacciones erróneas que faciliten al jugador sin balón la consecución de sus objetivos inmediatos.

8.- Parar la progresión del jugador: Impedir que el jugador con posesión de balón avance o continúe con la posesión del balón.

9.- Participar en el juego agrupado: El jugador debe de estar en todo momento dispuesto a trabajar para las fases del juego en las que se encuentre ante situaciones de agrupamiento.

10.- Anticipar pase (interceptar): tratará de hacerse con la posesión del balón, ya sea anticipándose al pase entre adversarios o bien recuperando un balón jugado por un contrario con significado de continuidad.

D.- Jugador sin balón del equipo sin posesión ante jugador sin balón del equipo poseedor:

1.- Evitar el pase: el jugador intenta impedir la transmisión del balón entre los adversarios.

2.- Evitar el drop/botepronto: el jugador intentará impedir la ejecución del gesto técnico con intención de transformación.

3.- Esperar: conducta que indica que el jugador sin balón del equipo con balón está a la espera de que se desarrollen situaciones más propicias para su intervención.

Desde el punto de vista de la lógica interna deportiva nos encontramos con el hecho de respetar el principio de comportamiento (Bayer, C., 1992) de actividad continua, con lo que este subrol carecería de significado. Sin embargo, desde una perspectiva real, la situación de espera se reproduce frecuentemente por lo que consideramos oportuno el relacionarlo como situación de desarrollo de las posibles acciones de juego.

4.- Colaborar/ayudar en defensa: esta conducta la podemos observar en las acciones en las que éste jugador colabora en las tareas defensivas con el jugador sin balón ante el jugador con posesión del mismo y con el resto de sus compañeros en la organización

---

colectiva de la defensa.

5.- Violar el reglamento: conducta que este jugador puede emplear, principalmente, para evitar las acciones del jugador sin balón de una manera que atente contra el reglamento, para conseguir una situación más ventajosa si éste jugador pasa a ser poseedor del mismo.

6.- Recuperar la posición: volver a obtener la posición más ventajosa para impedir el ataque del adversario (entre éste y nuestra portería) tras haber sido sobrepasado.

7.- Anticipar pase (interceptar): tratará de hacerse con la posesión del balón, ya sea anticipándose al pase entre adversarios o bien recuperando un balón jugado por un contrario con significado de continuidad.

#### **II.6.3.3.4.- Diferenciar roles y subroles en función de los diferentes puestos específicos de la delantera o de la línea.**

Como en el capítulo anterior hemos visto (Cap. II.5. pp 60), estructura formal, la configuración del cuadro escénico del rugby pasa por resaltar diferentes tipos y características de jugadores, los cuales deben, teóricamente, de cumplir los mismos principios de juego, roles y subroles, pero que, sin embargo, asumen disponibilidades diferentes dependiendo de dónde plasmen su presencia. Así nos encontramos con la clasificación en dos grandes grupos de jugadores: jugadores de delantera y jugadores de línea.

Cada uno de estos grupos (no podemos olvidar que es un deporte que presenta un volumen de jugadores muy alto -15-) se subdivide en:

---

- Jugadores de delantera (8):
  - Primeras (3).
    - Pilares (2).
    - Talonador
  - Segundas (2).
  - Terceras (3).
    - Alas (2).
    - Centro.
  - Medio melé.
- Jugadores de línea (7):
  - Medio apertura.
  - Centros (2).
    - 1er. Centro.
    - 2º Centro.
  - Alas (2).
  - Zaguero.

Por la configuración específica de este deporte, tal vez tengamos en este sentido, la necesidad de remontarnos otra vez al posible nacimiento de la práctica del rugby (II.3.) En la que por características comportamentales desde una perspectiva social, nos encontrábamos con individuos que van a requerir características dispares para poder mantener el balón, recuperarlo, pasarlo, es decir, fuertes y sacrificados o rápidos y avispados. Luego, a la hora de poder repartir los roles y los subroles, dentro de una estructuración sociomotricista, deberíamos de tener esto en cuenta y configurar dichos elementos de estructura tomando como punto de partida esta tradicional forma de plantear la división de los jugadores y por tanto de la acción de juego.

Sin embargo, este no es el objetivo propio de este trabajo y por ello desarrollaremos los roles y subroles manteniendo la visión que se desarrolla dentro del trabajo formulado por Lasier, como anteriormente señalamos.



**II.6.3.3.5.- Acciones de juego y modos de ejecutarlas.**

<b>A.- JUGADOR CON BALÓN</b>		
	Acciones	Modos de ejecución
1.- Poner el balón en juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sacar de centro.</li> <li>● Sacar de 22 m.</li> <li>● Sacar golpe de castigo.</li> <li>● Sacar de lateral.</li> <li>● Saque de melé.</li> <li>● Saque de golpe franco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Patadas.</li> <li>● Saque de touche.</li> </ul>
2.- Progresar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Progresar por la derecha.</li> <li>● Progresar por el centro.</li> <li>● Progresar por la izquierda.</li> <li>● Progresar agrupado.</li> <li>● Progresar en desplazamiento de carrera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conducción.</li> <li>● Pases.</li> <li>● Rafreis.</li> <li>● Cargas.</li> <li>● Empujes.</li> </ul>
3.- Dar continuidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pasar verticalmente.</li> <li>● Pasar horizontalmente.</li> <li>● Pasar diagonalmente.</li> <li>● Pasar hacia atrás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pases.</li> <li>● Transmisiones.</li> <li>● Dejadas de balón.</li> </ul>
4.- Finalización de la jugada (ensayo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Posar el balón.</li> <li>● Provocar golpe de castigo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Posar balón.</li> <li>● Lanzarse sobre el suelo.</li> </ul>
5.- Finalización de la jugada (drop/botepronto)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Patada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Drop/Botepronto.</li> </ul>
6.- Engañar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fintar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Finta de lanzamiento.</li> <li>● Finta de cuerpo/en carrera.</li> <li>● Finta de pase.</li> </ul>
7.- Ralentizar el juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pasar.</li> <li>● Conducción.</li> <li>● Provocar falta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conducción.</li> <li>● Pases.</li> <li>● Maul.</li> <li>● Ruck.</li> </ul>
8.- Proteger con el cuerpo el balón	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Interponer el cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Maul.</li> <li>● Ruck.</li> </ul>
9.- Alejar el balón de la zona defensiva propia	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Alejar por el centro.</li> <li>● Alejar por los laterales.</li> <li>● Alejar hacia un compañero.</li> <li>● Echar el balón fuera.</li> <li>● Salirse del campo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Patadas.</li> <li>● Desplazamientos.</li> </ul>

10.- Ocupar un espacio libre	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar un espacio anterior.</li> <li>● Ocupar un espacio posterior.</li> <li>● Ocupar el espacio derecho.</li> <li>● Ocupar el espacio izquierdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> </ul>
11.- Ampliar espacio	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Atraer al defensor.</li> <li>● Fijar al defensor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> <li>● Agarres.</li> <li>● Empujes.</li> </ul>
12.- Participar en el juego agrupado	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Agrupamientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Maul.</li> <li>● Ruck.</li> <li>● Empujes.</li> <li>● Agarres.</li> <li>● Cargas.</li> <li>● Transmisiones.</li> <li>● Pases.</li> </ul>

B.- JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO QUE TIENE POSESIÓN		
	Acciones	Modos de ejecución
1.- Engañar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fintar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Finta de cuerpo/en carrera.</li> <li>● Finta de recepción.</li> </ul>
2.- Orientarse hacia el balón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar un espacio posterior.</li> <li>● Ocupar el espacio derecho.</li> <li>● Ocupar el espacio izquierdo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> </ul>
3.- Ocupar espacio libre.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar espacios libres de marcaje               <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar un espacio posterior.</li> <li>● Ocupar el espacio derecho.</li> <li>● Ocupar el espacio izquierdo.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> </ul>
4.- Esperar.		
5.- Ampliar espacio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Atraer al defensor.</li> <li>● Fijar al defensor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> <li>● Agarres.</li> <li>● Empujes.</li> </ul>
6.- Progresar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Progresar por la derecha.</li> <li>● Progresar por el centro.</li> <li>● Progresar por la izquierda.</li> <li>● Progresar agrupado.</li> <li>● Progresar en desplazamiento de carrera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pases.</li> <li>● Rafreis.</li> <li>● Cargas.</li> <li>● Empujes.</li> </ul>

7.- Participar en el juego agrupado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maul.</li> <li>• Ruck.</li> <li>• Empujes.</li> <li>• Agarres.</li> <li>• Transmisiones.</li> <li>• Recepciones.</li> </ul>
--------------------------------------	--	--

C.- JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO SIN POSESIÓN ANTE JUGADOR CON BALÓN		
	Acciones	Modos de ejecución
1.- Evitar el pase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupar espacios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamientos</li> </ul>
2.- Lateralizar al jugador con balón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupar espacios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamientos</li> <li>• Agarres</li> <li>• Empujes</li> <li>• Cargas</li> <li>• Bloqueos</li> </ul>
3.- Evitar el drop/botepronto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anticipación espacial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blocajes (Tapar)</li> </ul>
4.- Recuperar la posición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupar espacios de cobertura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamientos.</li> </ul>
5.- Desposeer del balón.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arrebatar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agarres.</li> <li>• Empujes.</li> <li>• Bloqueos.</li> <li>• Placajes.</li> <li>• Cargas sin balón.</li> </ul>
6.- Violar el reglamento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cometer golpe de castigo.</li> <li>• Cometer golpe franco.</li> <li>• Cometer melé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antijuego</li> </ul>
7.- Engañar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fintar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finta de cuerpo en carrera.</li> <li>• Finta de intervención.</li> </ul>
8.- Parar la progresión del jugador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detener el avance.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Placajes.</li> <li>• Bloqueos.</li> </ul>
9.- Participar en el juego agrupado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupamientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maul.</li> <li>• Ruck.</li> <li>• Empujes.</li> <li>• Agarres.</li> </ul>
10.- Anticipar el pase (interceptar).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ocupar espacios límites defensivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamientos.</li> </ul>



<b>D.- JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO SIN POSESIÓN ANTE JUGADOR SIN BALÓN DEL EQUIPO POSEEDOR</b>		
	Acciones	Modos de ejecución
1.- Evitar el pase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar espacios.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos</li> </ul>
2.- Evitar el drop/botepronto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Anticipación espacial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Blocajes (Tapar)</li> </ul>
3.- Esperar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación/percepción de acciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Variable</li> </ul>
4.- Colaborar/ayudar en defensa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar espacios</li> <li>● Juego agrupado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> <li>● Melé.</li> <li>● Touche.</li> <li>● Maul.</li> <li>● Ruck.</li> <li>● Empujes.</li> <li>● Agarres.</li> <li>● Cargas.</li> </ul>
5.- Violar el reglamento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cometer golpe de castigo.</li> <li>● Cometer golpe franco.</li> <li>● Cometer melé.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Antijuego</li> </ul>
6.- Recuperar posición.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar espacios de cobertura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> </ul>
7.- Anticipar el pase (interceptar).	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ocupar espacios límites defensivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desplazamientos.</li> <li>● Recepciones.</li> </ul>

#### **II.6.3.4.- Análisis comparativo entre los modelos de análisis de la estructura funcional.**

Hasta el momento hemos llevado a cabo un estudio bastante pormenorizado de los aspectos más relevantes integrados en cada uno de los modelos, lo que nos podría servir para hacernos una idea, desde la generalidad, sobre sus diferentes puntos de vista.

Sin embargo, consideramos interesante desde esta perspectiva comparativa, abordar en este punto una visión conjunta entre ellos, sobre todo intentando establecer los aspectos comunes y antagónicos.

A continuación presentaremos un cuadro en el que se resumen los elementos más representativos y característicos de los modelos sobre los que estamos trabajando:

Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Técnico-Táctico</b>	Wein, H.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Necesidad de aplicación práctica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conlleva el sumatorio de habilidades; desde la adquisición técnica al desarrollo sistemático de la táctica.</li> <li>Es necesario dominar habilidades y destrezas de una actividad deportiva para poder llevarlo a la práctica.</li> <li>La técnica supone el parámetro básico sobre el que trabajar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos técnicos.</li> <li>Elementos tácticos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Sistemas de juego.</li> <li>Combinaciones tácticas.</li> </ul> </li> <li>Movimientos tácticos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicaciones metodológicas de carácter analítico en cuanto al tratamiento del deporte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito federativo.</li> <li>Proceso de entrenamiento/competición.</li> </ul>

Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Ataque-Defensa</b>	Bayer, C.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intento de conocer y aplicar transferencias a deportes con características similares.</li> <li>Modelo que está a caballo entre la visión tradicional y la visión integradora.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos los deportes están sometidos a principios comunes e idénticos.</li> <li>Los principios han de ser aplicados, adquiridos e interpretados por todos los jugadores de forma idéntica.</li> <li>Se sustituye el concepto de técnica por el de táctica individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se estructura en:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Fases de la defensa y del ataque.</li> <li>Principios.</li> <li>Intenciones tácticas.</li> <li>Elementos educativos.</li> <li>Reglas de organización.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación metodológica de carácter global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito escolar.</li> <li>Proceso de entrenamiento/competición.</li> </ul>

Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Sociomotriz</b>	Parlebas, P.	Un intento de elevar a ciencia el desarrollo deportivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis basado en la clasificación praxiológica.</li> <li>Base a dos criterios:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Incertidumbre de la información.</li> <li>Interacción motriz.</li> </ul> </li> <li>Los juegos y deportes se dividen en psicomotores y sociomotores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se estudia el juego en base a 7 componentes de estructura (Universales Ludomotores):               <ul style="list-style-type: none"> <li>Redes de comunicación motriz.</li> <li>Redes de interacción de marca.</li> <li>Redes de puntuación final.</li> <li>Sistema de roles.</li> <li>Sistema de subroles.</li> <li>Código praxémico.</li> <li>Código Gestémico.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación metodológica de carácter global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito escolar y el recreativo.</li> </ul>

Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Praxiológico</b>	Hernández, J.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Complementación del modelo de Parlebas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aportación sobre la clasificación sociomotriz:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Aportación del uso del espacio</li> <li>La forma de participación</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parámetros configuradores de la estructura de los deportes:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Reglamento de juego.</li> <li>Técnica o modelos de ejecución.</li> <li>Espacio de juego sociomotor.</li> <li>Tiempo deportivo.</li> <li>Comunicación motriz.</li> <li>Estrategia motriz.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación metodológica de carácter global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito federativo.</li> <li>Proceso de entrenamiento/competición.</li> </ul>



Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Síntesis/ Integrado</b>	Lasierra, G.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unificación de los modelos existentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interrelación de los modelos técnico-táctico, ataque-defensa y sociomotriz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Factores determinantes para el análisis:</li> <li>Factores individuales.</li> <li>Factores relacionales.</li> <li>Factores interactivos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación metodológica de carácter global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito federativo.</li> <li>Proceso de entrenamiento/competición.</li> </ul>

Comparación entre modelos de análisis						
Modelo	Características					
	Representante más significativo	Surgimiento	Descripción	Parámetros de análisis	Metodología de aplicación	Proceso de aplicación
<b>Integrado</b>	Devis, J.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Especificación de cara al proceso de iniciación deportiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interrelación de los modelos técnico-táctico, ataque-defensa y sociomotriz.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos tácticos (acción de juego).</li> <li>Elementos técnicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación metodológica de carácter global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proceso de iniciación en el ámbito escolar y recreativo.</li> </ul>

A través de esta exposición gráfica se operativiza el posible análisis comparativo entre los diferentes modelos planteados para el estudio de la estructura funcional de los deportes con características de colectividad. Presentamos los elementos más representativos de las diferentes propuestas de comprensión sobre la acción de juego.

#### II.6.4.- Elementos de estructura funcional.

Para conseguir el primer objetivo de este trabajo: “Detectar los parámetros de configuración de la estructura funcional del rugby en su juego de delantera”, los cuales hemos denominado ‘elementos de estructura funcional’, partimos de analizar cuales son las contantes formales que nos encontramos dentro de la acción del desarrollo del juego de delantera en el rugby y que son característica en el desarrollo posible del juego. Todo jugador en sus evoluciones debe de poder desarrollar estos elementos para solventar su participación dentro de la acción de juego.

No debemos de olvidar que tan sólo se ha hecho el estudio en base al posible juego de la delantera, es decir a los nueve jugadores, ocho delanteros y un medio (medio de melé).

Así, en el juego de delantera en rugby, podemos considerar como dichos elementos de estructura funcional a:

#### **II.6.4.1.- Juego a la mano.**

Se considera el juego a la mano como todas aquellas acciones con carácter técnico-táctico que permiten al individuo transmitir el balón y desplazarse con él dentro del espacio de juego, así como las posibilidades receptivas sobre el mismo.

#### **II.6.4.2.- Juego al pié.**

Este elemento es fácilmente identificable y de clara determinación ya que consiste en la totalidad de las acciones técnico-tácticas que presenta un jugador en el transcurso de la acción de juego y que se llevan a cabo por medio de la patada, con independencia a la definición técnica que podamos hacer sobre la misma y la cual hemos descrito en el capítulo II.6.3.1.

#### **II.6.4.3.- Maul.**

Toda agrupación de uno o más jugadores de cada equipo en la que estos permanecen en posición erguida sobre sus pies y en contacto mientras se disputa la posesión del balón. Un maul finaliza cuando el balón cae a tierra o cuando el balón o el jugador que lo lleva se desprende del maul

Esta acción presenta por su reiteración dentro del desarrollo de la acción de juego un papel importante de cara al análisis de la funcionalidad.

#### **II.6.4.4.- Ruck o melé espontanea.**

Se entiende por ruck todos aquellos agrupamientos que se producen con la participación de uno o mas jugadores de cada equipo y que se encuentran de pie sobre sus pies, en contacto, y rodeando el balón que se encuentra entre ellos con el balón en contacto con el suelo.

Su profusión en el desarrollo de la acción de juego de la delantera nos ha llevado a determinarlo como otro elemento de estructura necesario para poder extraer el análisis sobre la acción del juego.

---

#### **II.6.4.5.- Touche o lateral.**

Acción reglamentaria que se produce como consecuencia de la salida del balón por un lateral del campo. Para poder ponerlo en juego de nuevo se establece este elemento de estructura funcional que consiste en el alineamiento de un mínimo de dos jugadores y un máximo de ocho jugadores por equipo formando un pasillo de un metro de separación entre ellos entre el cual se lanzará el balón.

Al igual que en los apartados anteriores su reiteración determina que sea necesario su estudio para poder determinar el análisis de la estructura funcional de este deporte.

#### **II.6.4.6.- Melé.**

Formación de los jugadores de los dos equipos, agrupados de forma que el balón sea lanzado al suelo entre ellos. El jugador colocado en el centro de cada primera línea es el “talonador” y los jugadores que se encuentran a uno y otro lado son los “pilares”.

Este elemento de estructura funcional se repite de forma constante dentro del desarrollo de la acción de juego ya que es uno de las sanciones más comúnmente utilizadas ante determinadas faltas al reglamento, lo que nos ha determinado a su incorporación como parte de los parámetro de determinación de la estructura funcional del deporte del rugby.

Todos estos elementos que han sido determinados como los parámetro de configuración propia del análisis de la estructura funcional para el conocimiento del comportamiento sobre la acción de juego en el deporte del rugby, son parte de lo que podemos considerar como estructura formal del rugby, ya que todos ellos aparecen reflejados dentro de la reglamentación deportiva de este deporte. Si bien hay otras muchas reglas a las que no hacemos referencia para su determinación como elementos de estructura funcional, y la razón estriba en que son resultantes de estas reseñadas o precedentes para su determinación.

---







---

### **III.- Material y métodos**

---





### III.- Material y métodos.

El proceso previo a la descripción analítica de los deportes sociomotores de cooperación-oposición requiere, para su estudio el desarrollo de tres fases:

La primera fase consistirá en la detección de los elementos de estructura funcional propios del rugby, estos elementos ya han sido detectados y definidos en el capítulo II.6.4 (ver pp 168).

La segunda fase utilizará de la metodología observacional, para realizar planillas de observación de cada uno de los elementos de la estructura funcional obtenidos. Éstas planillas no se utilizarán para obtener resultados, sino que los datos se analizarán después de integrar las seis planillas (obtenidas para cada uno de los elementos de estructura funcional) en el marco referencial formado por el espacio, el tiempo y el resultado; para la descripción de las acciones de juego completas. Finalizadas estas tareas, dispondremos de una herramienta capaz de analizar de forma descriptiva el desarrollo de las acciones de juego.

La tercera parte de este trabajo representa la puesta en práctica de las herramientas construidas y el análisis de los resultados. Para ello, se seleccionará una muestra de partidos para el análisis, y se planificará la organización, diseño y tratamiento de los datos que se obtendrán mediante procesos de observación.

#### III.1.- Elementos de estructura funcional

Para cumplir el primer objetivo de este trabajo “*Detectar los parámetros de configuración de la estructura funcional del rugby en su juego de delantera*” se procede a la detección y justificación de los elementos de estructura funcional que se encuentra desarrollado en el capítulo de introducción (pp77). Los elementos de estructura funcional base de nuestro análisis del rugby son:

Elementos de estructura funcional
Juego a la mano
Juego al pie
Maul
Touche
Ruck
Mele

### **III.2.- Construcción de las planillas de observación de cada uno de los elementos de estructura funcional del rugby.**

Para cumplir el segundo objetivo de este trabajo *"Elaborar instrumentos de análisis de la/s acción/es de juego partiendo de las acciones motrices propias de la línea de delantera en el rugby"*, caracterizaremos los elementos de estructura funcional (aspectos característicos del comportamiento motriz de una especialidad deportiva) de tal manera que representen las posibilidades que cualquiera de ellos podrían reproducir dentro de la acción de juego. Así cada elemento de estructura funcional tendrá traducción en una planilla de observación.

Para lograr una visión global de las conductas relacionadas con los elementos funcionales de la acción de juego, tendremos que analizarlas en el contexto en el que estas suceden. Para ello será necesario un análisis multidisciplinar utilizando puntos de vista tan dispares como los otorgados por la psicología y la táctica deportiva mediante la utilización de la metodología observacional, necesaria para obtener no solo una visión global de las conductas motrices, sino también para descubrir las intenciones de tales conductas basándose en las conductas antecedentes y las consecuentes, para lograr tanto un encadenamiento de conductas como de elementos de la acción de juego.

En los deportes colectivos (cooperación-oposición) se observan situaciones de enfrentamiento entre los equipos en un espacio de juego delimitado (espacio formal) (Vázquez Lazo, 1995). Las institucionalizaciones de los estatutos lúdicos determinan los roles precisos en el juego y la definición de los tipos de contracomunicación. El sistema de roles sociomotores está determinado por el reglamento al definir el conjunto de derechos y deberes de los jugadores, delimitando de esta forma en gran medida toda su actuación (Hernández, J. 1994; Parlebas, P. 1974).

No podemos olvidar las repercusiones que tienen los sucesos ocurridos en el espacio de juego sobre el entorno y viceversa. Para su estudio necesitamos una metodología que nos permita observar los comportamientos de una forma global, porque no podemos perder de vista la disposición jerárquica y unitaria de tales conductas; y analítica en tanto que la profundización y el esclarecimiento en el microanálisis de las conductas nos obliga a establecer unidades de observación con base a una taxonomía molecular (Anguera, T. 1983).

---



Por todo ello presentamos un instrumento para la observación y el análisis de los elementos de la estructura funcional sobre la acción de juego, que permita no sólo describir estos aspectos con detalle, sino que además intente relacionarlos con las conductas que acontezcan en el terreno de juego. Creando de esta forma un sistema de observación continuo y exhaustivo del juego y describir en la medida de lo posible cómo han evolucionado las acciones de los jugadores durante el enfrentamiento deportivo (Saavedra, M. et. al.1997).

### III.2.1.- La melé.

Elemento de estructura funcional: Melé				
Número	Zona de localización	Estado inicial	Formación	Introducción
		Favor Contra	Clásica: Variada: 8 Izquierda 8 Derecha Flanker 2ªL	Ganada Perdida
Desarrollo	Estado del desarrollo	Resultado inicial		Resultado final
Avance Retroceso Estática Giro: Sobre 1 Sobre 3	Ganada Perdida Repetida: Hundida Giro Mal encaje	6 7 8 9 Sin apertura		Juego a la mano Carga Juego al pie Infracción: Hundida Giro Retardo Parcial Juego ilegal Ensayo

#### III.2.1.1.- Zona de localización.

##### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontecen las acciones de juego. El espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

## 2.- Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
Línea de 15 m							
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 15 m							
3	6	9	12	15	18	21	24

## 3.- Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio "facilitador de la observación", ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como "guías", es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

## III.2.1.2.- Estado inicial

## 1. Justificación:

La necesidad de discriminar la posesión del móvil nos lleva a determinar dos posibilidades de acción respecto a la melé. Estas dos posibilidades son atacar o defender.

## 2. Categorización:

A favor (en este caso la acción inicial se establece con la posibilidad de poder introducir el móvil).

En contra (en este caso la acción inicial se establece sin la posibilidad de poder introducir el móvil).

### 3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización viene determinado por la posibilidad de introducir el balón dentro del paquete de melé, o lo que es lo mismo, tener o no la posesión o no del móvil en primera instancia.

## III.2.1.3.- Formación.

### 1. Justificación:

La colocación de los jugadores en el paquete de la melé permite conocer de antemano una serie de carencias o de virtudes a la hora de afrontar el empuje para la posesión del móvil. De esta forma determinamos una serie de posibilidades supuestamente clásicas que podrían ser ampliadas con otras variaciones y permutaciones, pero consideramos que las referidas a continuación vienen a ser las más comúnmente utilizadas.

### 2. Categorización:

Clásica (viene representada por la forma tradicional de juntar las partes, los jugadores, que conforman una melé).

Variada 8 izquierda (viene representada por la forma con variante de juntar las partes, los jugadores, que conforman una melé).

Variada 8 derecha (viene representada por la forma con variante de juntar las partes, los jugadores, que conforman una melé).

Variada Flanker 2ª línea (viene representada por la forma con variante de juntar las partes, los jugadores, que conforman una melé).

Podríamos incluir mas posibilidades combinatorias, pero no son representativas de tener en cuenta a la hora de afrontar un análisis.

### 3. Criterio de categorización:

Va depender de la movilidad de los jugadores, 8 (3ª centro) y los flankers (6 y 7) dentro de la estructura de confección del paquete de la melé.

---



### **III.2.1.4.- Introducción del balón:**

#### **1.- Justificación.**

En el momento de la introducción del balón en el paquete de melé, éste es disputado por ambas formaciones lo que puede dar lugar a que un balón introducido por el equipo contrario sea “robado” por el otro equipo. No determinará pero marcará el desarrollo final de la melé.

#### **2.- Categorización.**

##### **Ganada**

Esta situación ocurre cuando el equipo que introduce el balón en el paquete de melé se hace poseedor del mismo.

##### **Perdida**

Aun habiendo introducido el balón en el paquete de melé se pierde el control sobre el mismo.

#### **3.- Criterios de categorización:**

La posesión del móvil en segunda instancia es la que determina estos criterios de categorización.

### **III.2.1.5.-Desarrollo de la melé.**

#### **1. Justificación:**

Desde el momento en el que el balón es introducido en la melé, y hasta que el balón sale de la misma, se necesitan describir los diferentes acontecimientos que se suceden, para mostrar como se desarrolla esta sobre el terreno de juego.

#### **2. Categorización:**

##### **Avance**

La melé progresa en el espacio de juego siempre en dirección a la zona de marca contraria.

##### **Retroceso**

La melé progresa en el espacio de juego siempre en dirección a la zona de marca propia.

---

Estática

La melé ni avanza ni retrocede, permanece en el lugar de introducción del balón.

Giro sobre 1

La melé rota teniendo como eje al pilier izquierdo (jugador 1).

Giro sobre 3

La melé rota teniendo como eje al pilier derecho (jugador 3).

3. Criterio de categorización:

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento de la melé.

### **III.2.1.6.-Estado final del desarrollo de la melé.**

1. Justificación:

El conocer qué equipo tiene la posesión del móvil cuando la melé finaliza, representa el objetivo de esta categorización.

2. Categorización:

Ganada

La posesión del balón la tiene el equipo objeto de estudio.

Perdida

La posesión del balón es del equipo que no se analiza mediante observación

Repetida por hundimiento

Criterio reglamentario determinado para la salvaguarda de la integridad física de los jugadores.

Repetida por giro

Criterio reglamentario determinado por la pérdida de verticalidad en cuanto al objetivo.

Repetida por mal encaje

Criterio reglamentario determinado por la imposibilidad de la introducción del balón y para proteger la salud física de los jugadores.

3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización es la posesión final del balón, cuando esta no se define en el terreno de juego mediante cauces legales, se define reglamentariamente por parte del árbitro.

---

### **III.2.1.7.- Resultado inicial.**

#### **1. Justificación:**

La necesidad de conocer que ocurre cuando la melé finaliza (una vez ganada o perdida) nos lleva a determinar como el balón sale del paquete de melé.

#### **2. Categorización:**

Flanker izquierdo (jugador número 6).

Flanker derecho (jugador número 7).

Central o tercera centro (jugador número 8).

Medio de melé (jugador número 9).

Sin apertura (el balón no sale de la melé).

#### **3. Criterio de categorización:**

Conocer el jugador (puesto específico que saca el balón de la melé) y el lado de salida del balón (melé hacia el lado abierto, hacia el lado cerrado o salida posterior). Esta valoración se encuentra implícita en la categorización.

### **III.2.1.8.- Resultado final.**

#### **1. Justificación:**

Conocer el resultado final del desarrollo de la melé y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas de la misma.

#### **2. Categorización:**

Juego a la mano, como resultado final de la melé se inicia la transmisión del móvil mediante el pase.

Juego al pie, como resultado final de la melé se produce una patada.

Maul, como resultado final de la melé se produce un agrupamiento de jugadores.

Ruck, como resultado final de la melé, se produce una carga de jugadores.

Infracción por hundimiento, viene determinada por el derrumbe de las primeras líneas de la melé, ya sea voluntariamente o de forma no intencionada.

Infracción por giro, viene determinada por la rotación de los paquetes en un grado suficiente como para perder la dirección del objetivo.

---



Infracción por retardo, en la introducción del balón.

Infracción por introducción parcial, cuando el medio de melé intenta obtener una ventaja sobre la posesión del móvil, más allá de la reglamentariamente determinada.

Infracción por juego ilegal, viene determinada por un comportamiento violento de al menos uno de los integrantes del paquete de melé.

Ensayo, cuando la melé, y concretamente el móvil, sobrepasa la línea de marca.

### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados de la melé, las infracciones cometidas o la consecución de un ensayo.

## III.2.2. La Touche.

Elemento de estructura funcional: Touche			
Número	Zona de localización	Estado inicial	Formación
		Favor Contra	Clásica Variada (por determinar) Reducida nº jugadores Estructurada Improvisada
Desarrollo		Estado del desarrollo	Resultado final
Corta Media Larga		Nº jugador que recibe Ganadas Adaptada Palmeada Perdida Repetida	Apertura 3/4 Maul Ruck Juego a la mano Juego al pie Ruptura Infracción

### III.2.2.1.- Zona de localización.

#### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontece la acción. Este espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se

realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

## 2. Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
			Línea de 15 m				
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 5 m		Línea de 22 m	Línea de 10 m	Línea de 15 m		Línea de 22 m	Línea de 5 m
3	6	9	12	15	18	21	24

## 3. Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio "facilitador de la observación", ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como "guías", es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

### III.2.2.2.- Estado inicial

#### 1. Justificación:

La necesidad de discriminar la posesión del móvil nos lleva a determinar dos posibilidades de acción respecto a la melé. Estas dos posibilidades son atacar o defender.

#### 2. Categorización:

A favor (en este caso la acción inicial se establece con la posibilidad de poder introducir el móvil).

En contra (en este caso la acción inicial se establece sin la posibilidad de poder introducir el móvil).

### 3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización viene determinado por la posibilidad de introducir el balón dentro del paquete de melé, o lo que es lo mismo, tener o no la posesión o no del móvil en primera instancia.

## **III.2.2.3.-Formación.**

### 1. Justificación:

La colocación de los jugadores en la touche permite conocer de antemano una serie de carencias o de virtudes a la hora de afrontar el salto para la posesión del móvil. De esta forma determinamos una serie de posibilidades supuestamente clásicas que podrían ser ampliadas con otras variaciones y permutaciones, pero consideramos que las referidas a continuación vienen a ser las más comúnmente utilizadas.

### 2. Categorización:

Clásica (viene representada por la forma tradicional de colocar las partes, los jugadores, que conforman una touche).

Variada (viene representada por la forma con variante de colocar las partes, los jugadores, que conforman una melé).

Reducida (viene determinada por una modificación del número de jugadores que van a ejecutar el salto).

Podríamos incluir mas posibilidades combinatorias, pero no son representativas de tener en cuenta a la hora de afrontar un análisis.

### 3. Criterio de categorización:

Va a depender de la movilidad y el número de los jugadores, dentro de la estructura de confección de la alineación de la touche.

---



### **III.2.2.4.-Desarrollo.**

#### **1. Justificación:**

Desde el momento en el que el balón es introducido en la touche, y hasta que el balón sale de la misma, se necesitan describir los diferentes acontecimientos que se suceden, para mostrar como se desarrolla esta sobre el terreno de juego.

#### **2. Categorización:**

Corta (La colocación del balón se efectúa sobre los jugadores que se encuentran próximos a la línea de 5 metros del lateral).

Media (La colocación del balón se efectúa sobre los jugadores que se encuentran entre la línea de 5 metros y la línea de 15 metros del lateral).

Larga (La colocación del balón se efectúa sobre los jugadores que se encuentran próximos a la línea de 15 metros del lateral).

Extra larga (La colocación del balón se efectúa no sobre los jugadores que se encuentran en la touch, sino hacia los jugadores de la línea que avanzan hacia la línea de pase del balón).

#### **3. Criterio de categorización:**

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento del balón entre el pasillo de pase de la touche.

### **III.2.2.5.- Resultado final del desarrollo.**

#### **1. Justificación:**

El conocer qué equipo tiene la posesión del móvil cuando la touche finaliza, representa el objetivo de esta categorización.

#### **2. Categorización:**

Nº del jugador que recibe

Identificar al jugador que adapta la posesión del móvil.

Ganada adaptada

La posesión del balón la tiene el equipo objeto de estudio sobre una adaptación directa por parte del jugador.

---

#### Ganada palmeada

La posesión del balón la tiene el equipo objeto de estudio sobre una adaptación indirecta por parte de un jugador de la línea de touche, quien la desplazará hacia otro compañero de la línea o de fuera de ésta.

#### Perdida

La posesión del balón es del equipo que no se analiza mediante observación

#### Repetida

Criterio reglamentario determinado por el árbitro en relación a aspectos formales de la constitución de la línea de touche.

### 3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización es la posesión final del balón, cuando esta no se define en el terreno de juego mediante cauces legales, se define reglamentariamente por parte del árbitro.

## III.2.2.6.- Resultado final.

### 1. Justificación:

Conocer el resultado final del desarrollo de la touche y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas de la misma.

### 2. Categorización:

Juego a la mano, como resultado final de la touche se inicia la transmisión del móvil mediante el pase.

Juego al pie, como resultado final de la touche se produce una patada.

Maul, como resultado final de la touche se produce un agrupamiento de jugadores.

Ruck, como resultado final de la touche, se produce una carga de jugadores.

Infracción, viene determinada por el derrumbe de alguno de los jugadores que saltan, ya sea voluntariamente o de forma no intencionada, pero que interfiere en el salto de forma no reglamentaria.

Ruptura, determinada por la adaptación del balón de uno de los integrantes de la línea de touche y salida de este sin tener un jugador delante de él.

---

### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados de la touche y las infracciones cometidas.

### III.2.3.- El Maul.

Elemento de estructura funcional: Maul			
Número	Zona de localización	Estado inicial	Formación
		Favor Contra	Nº jugadores que inter- vienen
Desarrollo		Estado del desarrollo	Resultado final
Estático Dinámico Avance . Directo . Tornillo Retroceso		Ganadas Perdidas	Apertura 3/4 Maul Ruck Juego a la mano Juego al pie Ruptura Infracción

#### III.2.3.1.- Zona de localización.

##### 1. Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontece la acción. Este espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.





### 3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización viene determinado por la posesión del balón dentro, o lo que es lo mismo, tener o no la posesión del móvil en primera instancia.

### **III.2.3.3.-Formación.**

#### 1. Justificación:

La determinación del número de jugadores en el desarrollo del maul permite conocer de antemano una serie de carencias o de virtudes a la hora de la posesión del móvil. De esta forma determinamos una serie de posibilidades que serán relevantes para conocer el comportamiento y posterior desarrollo de los jugadores.

#### 2. Categorización:

Nº de jugadores que intervienen (en el desarrollo de los agrupamientos es determinante conocer el número de jugadores que entran en relación y a poder ser la determinación de los mismos).

#### 3. Criterio de categorización:

Va a depender de la movilidad y el número de los jugadores, dentro de la estructura de confección del maul.

### **III.2.3.4.-Desarrollo.**

#### 1. Justificación:

Desde el momento en el que se forma el maul, y hasta que el balón sale del mismo, se necesitan describir los diferentes acontecimientos que se suceden, para mostrar como se desarrolla este sobre el terreno de juego.

#### 2. Categorización:

Estático (La colocación del maul no sufre modificación en relación a su desplazamiento espacial).

Dinámico en avance directo (El maul progresa perpendicular al objetivo -línea de marca-).

---

Dinámico en avance tornillo (El maul progresa en diagonales al objetivo, efectuando un movimiento de rotación interna).

Retroceso (El maul se desplaza alejándose del objetivo -línea de marca-).

### 3. Criterio de categorización:

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento de los jugadores cuando se produce el elemento de estructura funcional que nos ocupa.

## III.2.3.5.- Estado del desarrollo.

### 1.- Justificación:

Una vez visto como se va sucediendo las posibilidades ejecutivas del maul, vemos necesario la determinación de cual es el estado en el que se encuentra la posesión del móvil.

### 2.- Categorización y criterios de categorización:

Ganados (Serán todos aquellos maules en los que la posesión del balón corresponda al equipo merecedor de la observación).

Perdidos (Serán todos aquellos maules en los que la posesión del balón no corresponda al equipo merecedor de la observación).

## III.2.3.6.- Resultado final.

### 1. Justificación:

Conocer el resultado final del desarrollo del maul y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas del mismo.

### 2. Categorización:

Juego a la mano, como resultado final en el maul se inicia la transmisión del móvil mediante el pase.

Juego al pie, como resultado final en el maul se produce una patada.

Ruck, como resultado final en el maul, se produce una carga de jugadores.

---



Infracción, viene determinada por el derrumbe de alguno de los jugadores que integran el maul en situación de avance, ya sea voluntariamente o de forma no intencionada, pero que interfiere en la progresión.

### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados del maul y las infracciones cometidas.

## III.2.4.- El Ruck.

Elemento de estructura funcional: Ruck			
Número	Zona de localización	Estado inicial	Formación
		Favor Contra	Nº jugadores que intervienen
Desarrollo	Estado del desarrollo		Resultado final
Estático Dinámico Avance Retroceso	Ganadas Perdidas		Apertura 3/4 Maul Juego a la mano Juego al pie Ruptura Infracción

### III.2.4.1.- Zona de localización.

#### 1. Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontece la acción. Este espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

## 2. Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
Línea de 15 m							
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 10 m							
Línea de 15 m							
3	6	9	12	15	18	21	24

## 3. Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio "facilitador de la observación", ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como "guías", es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

**III.2.4.2.- Estado inicial**

## 1. Justificación:

La necesidad de discriminar la posesión del móvil nos lleva a determinar dos posibilidades de acción respecto al ruck. Estas dos posibilidades son atacar o defender.

## 2. Categorización:

A favor (en este caso la acción inicial se establece con la posibilidad de poseer el móvil).

En contra (en este caso la acción inicial se establece sin la posibilidad de poseer el móvil).

### 3. Criterio de categorización:

El criterio de categorización viene determinado por la posesión del balón dentro, o lo que es lo mismo, tener o no la posesión del móvil en primera instancia.

### **III.2.4.3.-Formación.**

#### 1. Justificación:

La determinación del número de jugadores en el desarrollo del ruck permite conocer de antemano una serie de carencias o de virtudes a la hora de la posesión del móvil. De esta forma determinamos una serie de posibilidades que serán relevantes para conocer el comportamiento y posterior desarrollo de los jugadores.

#### 2. Categorización:

Nº de jugadores que intervienen (en el desarrollo de los agrupamientos es determinante conocer el número de jugadores que entran en relación y a poder ser la determinación de los mismos).

#### 3. Criterio de categorización:

Va a depender de la movilidad y el número de los jugadores, dentro de la estructura de confección del ruck.

### **III.2.4.4.-Desarrollo.**

#### 1. Justificación:

Desde el momento en el que se forma el ruck, y hasta que el balón sale del mismo, se necesitan describir los diferentes acontecimientos que se suceden, para mostrar como se desarrolla este sobre el terreno de juego.

#### 2. Categorización:

Estático (La colocación del ruck no sufre modificación en relación a su desplazamiento espacial).

Dinámico en avance (El ruck progresa en diagonales al objetivo, efectuando un movimiento de rotación interna).

---



Retroceso (El ruck se desplaza alejándose del objetivo -línea de marca-).

### 3. Criterio de categorización:

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento de los jugadores cuando se produce el elemento de estructura funcional que nos ocupa..

## III.2.4.5.- Estado del desarrollo.

### 1.- Justificación:

Una vez visto como se va sucediendo las posibilidades ejecutivas del maul, vemos necesario la determinación de cual es el estado en el que se encuentra la posesión del móvil.

### 2.- Categorización y criterios de categorización:

Ganados (Serán todos aquellos rucks en los que la posesión del balón corresponda al equipo merecedor de la observación).

Perdidos (Serán todos aquellos rucks en los que la posesión del balón no corresponda al equipo merecedor de la observación).

## III.2.4.6.- Resultado final.

### 1. Justificación:

Conocer el resultado final del desarrollo del ruck y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas del mismo.

### 2. Categorización:

Juego a la mano, como resultado final en el maul se inicia la transmisión del móvil mediante el pase.

Juego al pie, como resultado final en el maul se produce una patada.

Maul, como resultado final en el Ruck, se produce un agrupamiento de jugadores.

Infracción, viene determinada por el derrumbe de alguno de los jugadores que integran el ruck en situación de avance, ya sea voluntariamente o de forma no intencionada, pero que interfiere en la progresión .

---

### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados del ruck y las infracciones cometidas.

### III.2.5.- El juego a la mano.

Elemento de estructura funcional: Juego a la mano			
Número	Zona de localización	Desarrollo	Resultado final
		Nº de transmisión (Relación)	Melé Touche Ruck Maul Juego al pie Infracción Ensayo Drop

#### III.2.5.1.- Zona de localización.

##### 1. Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontece la acción. Este espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

## 2. Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
Línea de 15 m							
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 10 m							
3	6	9	12	15	18	21	24

## 3. Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio "facilitador de la observación", ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como "guías", es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

**III.2.5.2.-Desarrollo.**

## 1. Justificación:

Desde el momento en el que se produce juego a la mano, y hasta que el balón determina otro elemento de estructura funcional, se necesitan describir los diferentes jugadores que se suceden, para mostrar como se desarrollan estos sobre el terreno de juego.

## 2. Categorización:

Número de jugadores y relación de los que intervienen el desarrollo de la transmisión del móvil.



### 3. Criterio de categorización:

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento de los jugadores cuando se produce el elemento de estructura funcional que nos ocupa..

#### **III.2.5.3.- Resultado final.**

##### 1.- Justificación:

Conocer el resultado final del desarrollo del ruck y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas del mismo.

##### 2. Categorización:

Juego al pie, como resultado final en el maul se produce una patada.

Maul , como resultado final, se produce un agrupamiento de jugadores.

Ruck, como resultado final se produce un trabajo de empuje y liberalización del balón.

Melé, como resultado final del juego a la mano se produce un balón adelantado.

Touche, como resultado final, sale el balón por la línea de lateral.

Infracción, se comete en determinadas circunstancias por parte del equipo no portador del móvil, las cuales serán sancionadas por el arbitro convirtiéndose en otro elemento de estructura funcional.

Ensayo, se produce tras la transmisión del balón de las manos de un jugador a otro.

##### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados del juego a la mano y las infracciones cometidas.

---

### III.2.6.- El juego al pie.

Elemento de estructura funcional: Juego al pie			
Número	Zona de localización	Desarrollo	Resultado final
		Nº de transmisión (Relación)	Melé Touche Ruck Maul Juego a la mano Infracción Ensayo Drop

#### III.2.6.1.- Zona de localización.

##### 1. Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontece la acción. Este espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza el elemento de estructura funcional, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

##### 2. Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
Línea de 5 m		Línea de 22 m		Línea de 10 m		Línea de 22 m	
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 10 m		Línea de 15 m		Línea de 10 m		Línea de 5 m	
3	6	9	12	15	18	21	24

### 3. Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio "facilitador de la observación", ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como "guías", es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

### **III.2.6.2.-Desarrollo.**

#### 1. Justificación:

Desde el momento en el que se produce juego al pie, y hasta que el balón determina otro elemento de estructura funcional, se necesita describir el jugador que produjo la acción.

#### 2. Categorización:

Número de jugador .

#### 3. Criterio de categorización:

El criterio fundamental es el análisis espacial del movimiento del jugador cuando se produce el elemento de estructura funcional que nos ocupa.

### **III.2.6.3.- Resultado final.**

#### 1.- Justificación:

Conocer el resultado final del desarrollo del juego al pie y las acciones reglamentarias o técnico-tácticas derivadas del mismo.

#### 2. Categorización:

Juego a la mano, como resultado final en el juego al pie se produce una adaptación y posterior transmisión del móvil.

Maul , como resultado final, se produce un agrupamiento de jugadores.

Ruck, como resultado final se produce un trabajo de empuje y liberalización del balón.

Melé, como resultado final del juego a la mano se produce un balón adelantado.

---



Touche, como resultado final, sale el balón por la línea de lateral.

Infracción, se comete en determinadas circunstancias por parte del equipo no portador del móvil, las cuales serán sancionadas por el arbitro convirtiéndose en otro elemento de estructura funcional.

Ensayo, se produce tras la adaptación y colocación del balón tras la línea de marca.

### 3. Criterio de categorización:

Conocer de forma detallada los posibles elementos de estructura funcional derivados del juego al pie y las infracciones cometidas.

## III.3.- Instrumento de análisis integrado.

Para cumplir el tercer objetivo de este trabajo “*Elaborar un instrumento de análisis integrado de todos los elementos de estructura funcional sobre la acción de juego*” se procedió a la unificación de todas las planillas relativas a los elementos de estructura funcional analizados en un contexto. Para dotar al sistema de contexto se añadieron las siguientes variables de estudio:

### III.3.1.- Partido.

#### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de delimitar los enfrentamientos a los cuales se ha recurrido para poder llevar a cabo la observación.

#### 2.- Codificación:

Francia - País de Gales (1995)

País de Gales - Francia (1996)

Francia - País de Gales (1997)

País de Gales - Francia (1998)

#### 3.- Criterios de Codificación:

El criterio de codificación ha venido determinado por la necesidad de mantener siempre el mismo enfrentamiento y tener la posibilidad de analizar su evolución, en el caso de que la hubiese.

---

### **III.3.2.- Tiempo.**

#### **1.- Justificación:**

Se crea como requisito de localización para el momento de acción sobre el que se produce el análisis.

#### **2.- Categorización:**

Se establece en segundos.

#### **3.- Criterios de categorización:**

Este establecimiento del tiempo en segundos se hace por necesidades de la herramienta (Creada en SPSS).

### **III.3.3.- Recuperación.**

#### **1.- Justificación:**

La determinación de la forma de volver a obtener la posesión del balón dentro del enfrentamiento deportivo.

#### **2.- Categorización:**

Infracción (en el caso de que se produzca una falta a cualquiera de la reglamentación deportiva se produce la pérdida de posesión del balón).

Intercepción (viene determinada por el cambio de posesión de forma dinámica dentro de la acción de juego al hacerse un jugador con el balón ante pase del equipo que lo posee).

Maul (viene determinado por la recuperación del balón en una acción técnico-táctica del maul).

Ruck (viene determinado por la recuperación del balón en una acción técnico-táctica del ruck).

Mele (viene determinado por la recuperación del balón en una acción técnico-táctica de mele).

Touche (viene determinado por la recuperación del balón en una acción técnico-táctica de touche).

---

Saque de 22 (en el caso de que el balón pase por encima de la línea de fondo o se haya pedido 'marck', se producirá cambio de posesión de balón y se llevará a cabo un saque desde la línea de 22 propia).

Tanteo del equipo rival (por otra parte también se recupera el balón a causa de la obtención de puntos por parte del equipo rival, ante lo cual se producirá saque de centro a botepronto).

### 3.- Criterio de categorización:

Va a depender de la causa por la cual se ha producido ese cambio de posesión del balón.

## III.3.4.- Zona de recuperación.

### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontecen las recuperaciones del balón. El espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza la categorización de la recuperación, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

### 2.- Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
		Línea de 15 m					
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 5 m		Línea de 22 m	Línea de 10 m	Línea de 15 m	Línea de 10 m	Línea de 22 m	Línea de 5 m
3	6	9	12	15	18	21	24



### 3.- Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio “facilitador de la observación”, ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como “guías”, es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

## III.3.5.- Acción.

### 1.- Justificación:

En este apartado resaltamos el elemento central de la observación, ya que las acciones que se observan son los ‘elementos de estructura funcional’ que hemos concretado como medidores de las posibilidades en la incidencia sobre la acción de juego.

### 2.- Categorización y criterios de categorización:

Fin de jugada (determina el momento en el que una acción finaliza para dar paso a otra).

Juego al pie (se representan todas aquellas acciones en las que se utiliza el golpeo del balón con las extremidades inferiores).

Juego a la mano (viene determinado por la totalidad de las acciones en las que el balón se transmite de un jugador a otro por medio de un pase en acción de juego abierto).

Maul (todas las acciones en las que existe agrupamiento de jugadores en posición erguida sobre sus pies y el balón no está en el suelo).

Ruck (se representan todas las acciones en las que el balón se encuentra en el suelo y hay jugadores con intención de jugarlo).

Touche (viene determinado por todas las acciones de saque de lateral del balón).

Mele (se determinan todas las acciones en las que existe el agrupamiento de jugadores con la introducción del balón por un lateral del agrupamiento y la disputa del balón por medio del empuje de los jugadores).

---

### III.3.6.- Zona de inicio.

#### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontecen las recuperaciones del balón. El espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza la categorización de la recuperación, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

#### 2.- Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
Línea de 15 m							
2	5	8	11	14	17	20	23
Línea de 10 m							
3	6	9	12	15	18	21	24

#### 3.- Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio “facilitador de la observación”, ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como “guías”, es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

### III.3.7.- Formación.

#### 1.- Justificación:

La necesidad de poder dar forma a cómo se entrelazan los diferentes jugadores en los elementos de la estructura funcional nos lleva a determinar su posible colocación.

## 2.- Categorización:

Jugador de inicio (determina al jugador que da comienzo a la acción sobre la que estamos observando).

Número de jugadores que intervienen (la determinación del volumen total de individuos que entran a formar parte en cada uno de los elementos de estructura funcional que analizamos).

Clásica (de cada uno de los elementos de estructura funcional tenemos una forma definida tradicional a la hora de plantearlos, por lo que la determinación de esa forma la denominamos así).

Variada (se produce una alteración en la formación del elemento de estructura funcional).

Reducida estructurada (determina a la touche y en ella encontramos un número menor de individuos a la hora de abordar el saque de lateral de forma pactada).

Reducida improvisada (determina a la touche y en ella encontramos un número menor de individuos a la hora de abordar el saque de lateral pero de forma natural).

Clásica flánker en 1ª línea (determina a la mele y en ella encontramos a los jugadores 6-7 empujando en los gluteos de la primera línea).

Clásica flánker en 2ª línea (determina a la mele y en ella encontramos a los jugadores 6-7 empujando en los gluteos de la segunda línea).ç

Variada 8 izquierda 4-6 (determina a la melé, en ella encontramos al tercera centro empujando entre el segunda línea y el flánker de la izquierda).

Variada 8 derecha 5-7 (determina a la melé, en ella encontramos al tercera centro empujando entre el segunda línea y el flánker de la derecha).

## III.3.8.- Desarrollo.

### 1.- Justificación:

La necesidad de ver como evolucionan los diferentes elementos de estructura funcional, su desarrollo dentro de la acción de juego, nos lleva a determinar las diferentes posibilidades de acción.

### 2.- Categorización:

Jugador que patea (determina el individuo que efectúa la acción de patea).

Jugadores que transmiten (secuencia de individuos que se traspasan el balón).

Estático (corresponde al maul, ruck y melé, y su no progresión espacial).

Dinámico (corresponde al maul, ruck y melé, y su progresión espacial).

---



Dinámico en avance directo (corresponde al maul y su progresión espacial lineal).

Dinámico en avance en tornillo (corresponde al maul y su progresión espacial en círculos girando sobre un eje central).

Dinámico en retroceso (corresponde al maul y su no progresión espacial).

Corta (corresponde a la touche y representa el saque de lateral sobre el primer saltador del alineamiento).

Media (corresponde a la touche y representa el saque de lateral sobre el segundo saltador del alineamiento).

Larga (corresponde a la touche y representa el saque de lateral sobre el tercer saltador del alineamiento).

Línea (corresponde a la touche y representa el saque de lateral sobre la línea colocada a ras alejada del alineamiento).

Avance (corresponde a la mele y representa el elemento dinámico de la misma en dirección hacia la línea de marca del equipo contrario).

Retroceso (corresponde a la mele y representa el elemento dinámico de la misma en dirección hacia la línea de marca del propio equipo).

Giro cerrado (corresponde a la melé y representa la rotación sobre el eje central de la melé hacia la línea de banda más próxima a la zona de ejecución de la misma).

Giro abierto (corresponde a la melé y representa la rotación sobre el eje central de la melé hacia la línea de banda más alejada a la zona de ejecución de la misma).

### **III.3.9.- Resultado inicial.**

#### **1.- Justificación:**

La evolución de los elementos de estructura funcional requieren de un seguimiento que se intentan expresar por medio de este parámetro de observación. Se le denomina inicial ya que representa el momento concreto sobre el que transcurre su evolución.

#### **2.- Categorización:**

Ganada (forma general que viene determinada por la obtención de la posesión del balón).

Perdida (forma general que viene determinada por la no obtención de la posesión del balón).

Ganada adaptada directa (corresponde a la touche y representa la asunción del balón de forma rápida y concreta).

Ganada adaptada elaborada (corresponde a la touche y representa la asunción del balón de manera indirecta y no directa).

---

Palmeada al 9 (corresponde a la touche y representa la asunción del balón de forma que se golpea para transmitirla al jugador medio mele).

Palmeada indiscriminadamente (corresponde a la touche y representa la asunción del balón de forma que se golpea para transmitirla a un jugador cualquiera que se encuentre en nuestro campo).

Repetida (forma general que determina la vuelta a intentar la formulación de la acción).

Ganada 6-4 (corresponde a la mele y representa la salida del balón entre el segunda línea y el flánker del lado izquierdo).

Ganada 8 (corresponde a la mele y representa la salida del balón entre los pies del tercera centro o el centro posterior del paquete de mele).

Ganada 8-4 (corresponde a la mele y representa la salida del balón entre el segunda línea del lado izquierdo y el tercera centro).

Ganada 7-5 (corresponde a la mele y representa la salida del balón entre el segunda línea y el flánker del lado derecho).

Ganada 8-5 (corresponde a la mele y representa la salida del balón entre el segunda línea del lado derecho y el tercera centro).

Repetida por hundimiento (Corresponde a la melé y representa la causa, hundimiento en el encaje de las primeras líneas).

Repetida por giro (Corresponde a la melé y representa la causa, giro de más de 90 grados en el momento en el que el balón se encuentra dentro del paquete de mele).

Repetida por mal encaje de primeras (Corresponde a la melé y representa la causa, mala colocación de las primeras líneas).

### **III.3.10.- Apertura.**

#### **1.- Justificación:**

Al ver evolucionar los elementos de estructura nos damos cuenta que en un porcentaje elevado de ellos un jugador debe de ser el que abra el balón para que se juegue.

#### **2.- Categorización y criterio de categorización:**

Se representa por medio del nombramiento del número del jugador que efectúa la apertura del balón.

---

### **III.3.11.- Resultado final.**

#### **1.- Justificación:**

La necesidad de dar finalización a la acción de los elementos de estructura funcional nos lleva a determinar la culminación de dichos elementos.

#### **2.- Categorización:**

Ensayo (viene determinado por la obtención de esta forma de puntuación, que se corresponde con posar el balón por detrás de la línea de marca).

Drop (viene determinado por la obtención de esta forma de puntuación, que se corresponde con pasar el balón por entre los tres palos de la portería tras haber, éste, tocado en el suelo).

Golpe de castigo a favor (viene determinado por la sanción de una falta al reglamento con la continuidad en la posesión del balón).

Pérdida del balón (viene determinada por el cambio de posesión del balón).

Transformación (viene determinado por la obtención de esta forma de puntuación, que se corresponde con pasar el balón entre los tres palos, después de un ensayo, en la perpendicular al lugar en dónde se ensayó, y con el balón plantado sobre el terreno de juego).

Otro elemento de estructura funcional (viene determinado por la obtención reglamentaria del comienzo de otro elemento cualquiera de estructura funcional).

#### **3.- Criterio de categorización:**

El criterio seguido para la estructuración de los parámetros de resultado final viene determinado por la propia finalización de la acción.

### **III.3.12.- Final.**

#### **1.- Justificación:**

La necesidad de dar continuidad a la observación del resultado final en su apartado de “otro elemento de estructura funcional” nos lleva destacar el elemento de estructura funcional derivado.

---



## 2.- Categorización y criterio de categorización:

La categorización viene ya recogida en el apartado de determinación de los elementos de estructura funcional (cap. II.6.4).

### III.3.13.- Zona de finalización.

#### 1.- Justificación:

Este apartado se ha creado por la necesidad de ubicar espacialmente dónde acontecen las recuperaciones del balón. El espacio tiene su importancia en función de la zona dónde se realiza la categorización de la recuperación, ya que tendrá una influencia u otra (decisiva o no) en el desarrollo del juego.

#### 2.- Categorización:

1	4	7	10	13	16	19	22
2	5	8	11	14	17	20	23
3	6	9	12	15	18	21	24

#### 3.- Criterio de categorización:

El criterio seguido para la división del campo en estas zonas ha sido, principalmente, un criterio “facilitador de la observación”, ya que creemos que mediante esta parcelación, que por otro lado utiliza las líneas del campo como “guías”, es más fácil observar sistemáticamente el desarrollo del juego.

### III.4.- Muestreo.

Las unidades de muestreo han sido extraídas del Torneo de las V Naciones de los años 1995, 1996, 1997 y 1998, eligiéndose los partidos correspondientes a las confrontaciones entre Francia y País de Gales. Se obtuvieron los videos de dichos partidos y sobre este material se aplicó la planilla de observación para la obtención de los datos de interés.

#### III.4.1.- Elección y preparación de los observadores.

Los tres encargados de llevar a cabo la observación fueron elegidos de entre los alumnos de la asignatura “rugby y su didáctica” (I.N.E.F de Galicia; 3º curso). Fueron instruídos en el modo de empleo de la planilla de observación y se encargaron de la toma de datos, aplicando este instrumento sobre los partidos en vídeo que constituyen las unidades de muestreo.

### III.5.- Organización y diseño de la obtención y tratamiento de los datos.

Para lograr el cuarto objetivo de nuestro trabajo “*Elaborar métodos de análisis para la interpretación del juego*” realizamos estudios estadísticos de las variables implicadas. Su explicación pormenorizada se expone a continuación.

#### III.5.1.- La recuperación del móvil (objetivo 4.1).

El análisis de la recuperación del móvil se llevará a cabo a través de dos variables de estudio:

Nombre	Tipo	Niveles
Forma de recuperación	Cualitativa Escala nominal	Infracción, interceptación, maul, ruck, mele, touche, puntúa el equipo rival
Zona de recuperación	Cualitativa Escala nominal	1 a 24

**Diseño estadístico.**

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para la variable forma de recuperación.
- 2º.- La realización de gráficos de barras de la variable forma de recuperación.
- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo.

**III.5.2.- Elementos de estructura funcional tratados de forma conjunta (objetivo 4.2).**

Describiremos en este apartado la utilización de los distintos elementos de estructura funcional, así como los lugares donde éstas se inician y finalizan. Finalmente observaremos los nuevos elementos de estructura funcional en que derivan. Para realizar esta descripción utilizaremos las siguientes variables:

Nombre	Tipo	Niveles
Elementos de estructura funcional	Cualitativa Escala nominal	Juego al pie, juego a la mano, maul, ruck, touche, mele.
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

**Diseño estadístico.**

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables elemento de estructura funcional y elemento de estructura funcional derivado.



- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables elemento de estructura funcional y elemento de estructura funcional derivado.
- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.3.- Juego al pié (objetivo 4.3).

Para la descripción de juego al pie hemos utilizado cinco variables dependientes para determinar su comportamiento:

Nombre	Tipo	Niveles
Jugador que patéa	Cualitativa Escala nominal	Nº del jugador
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Resultado final del juego al pié	Cualitativa Escala nominal	Drop, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, transformación y otro elemento de estructura funcional
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables jugador que patea, resultado final del juego al pié y elemento de estructura funcional derivado.
- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables jugador que patea, resultado final del juego al pié y elemento de estructura funcional derivado.

- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.4.- Juego a la mano (objetivo 4.4).

Para la descripción del juego a la mano utilizaremos seis variables:

Nombre	Tipo	Niveles
Jugador que inicia el juego a la mano	Cualitativa Escala nominal	Nº del jugador
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Nº de jugadores que intervienen en el juego a la mano	Cuantitativa Escala ordinal	1 a 15
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Resultado final del juego a la mano	Cualitativa Escala nominal	Ensayo, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, y otro elemento de estructura funcional
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

#### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables jugador que inicia el juego a la mano, número de jugadores que intervienen en el juego a la mano, resultado final del juego a la mano y elemento de estructura funcional derivado.
- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables jugador que inicia el juego a la mano, número de jugadores que intervienen en el juego a la mano, resultado final del juego a la mano y elemento de estructura funcional derivado.

- 3°.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.5.- Maul (objetivo 4.5).

Para el análisis del maul utilizaremos siete variables para determinar su comportamiento:

Nombre	Tipo	Niveles
Nº de jugadores que intervienen inicialmente en el maul	Cuantitativa Escala ordinal	1 a 15
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Desarrollo del maul	Cualitativa Escala nominal	Estático, dinámico en avance directo, dinámico en avance en tornillo y dinámico en retroceso.
Resultado inicial del maul	Cualitativa Escala nominal	Ganada y perdida.
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Resultado final del maul	Cualitativa Escala nominal	Ensayo, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, y otro elemento de estructura funcional
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1°.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en el maul, desarrollo del maul, resultado inicial del maul, resultado final del maul y elemento de estructura funcional derivado.



- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en el maul, desarrollo del maul, resultado inicial del maul, resultado final del maul y elemento de estructura funcional derivado.
- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.6.-Ruck (objetivo 4.6).

Para la descripción del ruck utilizaremos siete variables:

Nombre	Tipo	Niveles
Nº de jugadores que intervienen inicialmente en el ruck	Cuantitativa Escala ordinal	1 a 15
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Desarrollo del ruck	Cualitativa Escala nominal	Estático y dinámico
Resultado inicial del ruck	Cualitativa Escala nominal	Ganada y perdida.
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Resultado final del ruck	Cualitativa Escala nominal	Ensayo, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, y otro elemento de estructura funcional
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en el ruck,

desarrollo del ruck, resultado inicial del ruck, resultado final del ruck y elemento de estructura funcional derivado.

2º.- La realización de gráficos de barras de las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en el ruck, desarrollo del ruck, resultado inicial del ruck, resultado final del ruck y elemento de estructura funcional derivado.

3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.7.-Touche (objetivo 4.7).

La descripción de la touche se realizará mediante ocho variables:

Nombre	Tipo	Niveles
Nº de jugadores que intervienen inicialmente en la touche	Cuantitativa Escala ordinal	1 a 15
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Formación de la touche	Cualitativa Escala nominal	Clásica, variada, reducida estructurada y reducida improvisada.
Desarrollo de la touche	Cualitativa Escala nominal	Corta, media, larga y línea.
Resultado inicial de la touche	Cualitativa Escala nominal	Perdida, ganada adaptada directa, ganada adaptada elaborada, palmeado al 9 y palmeado indiscriminadamente.
Zona de final de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Resultado final de la touche	Cualitativa Escala nominal	Ensayo, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, y otro elemento de estructura funcional
Elemento de estructura funcional derivado	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en la touche, formación de la touche, desarrollo de la touche, resultado inicial de la touche, resultado final de la touche y elemento de estructura funcional derivado.
- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en la touche, formación de la touche, desarrollo de la touche, resultado inicial de la touche, resultado final de la touche y elemento de estructura funcional derivado.
- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.8.-Mele (objetivo 4.8).

La mele se estudiará a través de siete variables, expuestas a continuación:

Nombre	Tipo	Niveles
Nº de jugadores que intervienen inicialmente en la mele	Cuantitativa Escala ordinal	1 a 15
Zona de inicio de jugada	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
Formación de la mele	Cualitativa Escala nominal	Clásica, variada, clásica flanker en 1ª línea, clásica flanker en 2ª línea, variada 8 izquierda, variada 8 derecha, variada flanker 1ª línea y variada flanker 2ª línea, .
Desarrollo de la mele	Cualitativa Escala nominal	Estático, avance, retroceso, giro cerrado y giro abierto.
Resultado inicial de la mele	Cualitativa Escala nominal	Perdida, ganada 6-4, ganada 8, ganada 8-4, ganada 7-5, ganada 8-5, repetida por hundimiento, repetida por giro y repetida por mal encaje primeras.



<b>Zona de final de jugada</b>	Cualitativa Escala nominal	1 a 24
<b>Resultado final de la mele</b>	Cualitativa Escala nominal	Ensayo, Golpe de castigo a favor, pérdida de balón, y otro elemento de estructura funcional
<b>Elemento de estructura funcional derivado</b>	Cualitativa Escala nominal	Juego a la mano, juego al pie, maul, ruck, touche y mele

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de tablas de frecuencias absolutas y relativas para las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en la mele, formación de la mele, desarrollo de la mele, resultado inicial de la mele, resultado final de la mele y elemento de estructura funcional derivado.
- 2º.- La realización de gráficos de barras de las variables número de jugadores que intervienen inicialmente en la mele, formación de la mele, desarrollo de la mele, resultado inicial de la mele, resultado final de la mele y elemento de estructura funcional derivado.
- 3º.- La representación gráfica, sobre un esquema del terreno de juego de la utilización porcentual de las distintas zonas del mismo para las variables zona de inicio de jugada y zona final de jugada.

### III.5.9.- Utilización del espacio y su relación con los elementos de estructura funcional (objetivo 4.9).

Para describir la utilización del espacio, es necesario dividir éste, según los criterios mencionados (véase material y métodos, pp175). Una vez adoptado este sistema de división, realizaremos un análisis por líneas o análisis horizontal y un análisis por columnas o análisis vertical.

El **análisis horizontal** necesita la reagrupación de las zonas establecidas inicialmente. De esta manera las zonas 1, 2 y 3 se agruparán en lo que denominaremos Zonas 1 a 3, sin distinción entre ellas, considerándose como un espacio único. Bajo estos criterios de agrupación generamos dos nuevas variables (Líneas de inicio de jugada y Líneas de finalización de jugada); la tercera variable, Desplazamientos

verticales en el análisis horizontal se construirá mediante la resta del código asociado a la línea de finalización de jugada del código de la línea de inicio de jugada.

Nombre	Tipo	Niveles (código)
<b>Líneas de inicio de jugada</b> (zonas agrupadas de 3 en 3)	Cuantitativa Escala ordinal	Zonas 1 a 3 (1), Zonas 4 a 6 (2), Zonas 7 a 9 (3), Zonas 10 a 12 (4), Zonas 13 a 15 (5), Zonas 16 a 18 (6), Zonas 19 a 21 (7), Zonas 22 a 24 (8).
<b>Líneas de finalización de jugada</b> (zonas agrupadas de 3 en 3)	Cualitativa Escala ordinal	Zonas 1 a 3 (1), Zonas 4 a 6 (2), Zonas 7 a 9 (3), Zonas 10 a 12 (4), Zonas 13 a 15 (5), Zonas 16 a 18 (6), Zonas 19 a 21 (7), Zonas 22 a 24 (8).
<b>Desplazamientos verticales</b> <b>en el análisis horizontal</b>	Cualitativa Escala ordinal	Retroceso de dos líneas (-2), retroceso de una línea (-1), sin cambio de línea (0), avance de una línea (1), avance de dos líneas (2), avance de tres líneas (3), avance de cuatro líneas (4), avance de cinco líneas (5).

La variable Elemento de estructura funcional se analizará en todos los niveles de las tres variables construidas anteriormente.

Nombre	Tipo	Niveles
<b>Elementos de estructura funcional</b>	Cualitativa Escala nominal	Juego al pie, juego a la mano, maul, ruck, touche, mele.

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Elemento de estructura funcional.
- 2º.- La realización del gráfico de barras de la variable Elemento de estructura funcional.
- 3º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Líneas de inicio de jugada.

- 4º.- La realización del gráfico de barras de la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Líneas de inicio de jugada.
- 5º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Desplazamientos verticales en el análisis horizontal.
- 6º.- La realización del gráficos de áreas de la variable Desplazamientos verticales en el análisis horizontal.

El **análisis vertical** necesita la reagrupación de las zonas establecidas inicialmente. De esta manera las zonas 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19 y 22 se agruparán en lo que denominaremos Banda izquierda, sin distinción entre ellas, considerándose como un espacio único. Bajo estos criterios de agrupación generamos una nueva variable (Pasillo de inicio de jugada).

Nombre	Tipo	Niveles (código)
<b>Pasillo de inicio de jugada</b> (zonas agrupadas de 8 en 8)	Cuantitativa Escala nominal	Zonas 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19 y 22 (Pasillo izquierdo), Zonas 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20 y 23 (Pasillo central) Zonas 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21 y 24 (Pasillo derecho).

La variable Elemento de estructura funcional se analizará en todos los niveles de la variable Pasillo de inicio de jugada.

Nombre	Tipo	Niveles
<b>Elementos de estructura funcional</b>	Cualitativa Escala nominal	Juego al pie, juego a la mano, maul, ruck, touche, mele.

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Pasillo de inicio de jugada.



- 2°.- La realización del gráfico de barras de la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Pasillo de inicio de jugada.

### III.5.10.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación al tiempo (objetivo 4.10).

Para poder analizar las variaciones en el uso de los elementos de estructura funcional en relación al momento del partido, generaremos la variable Cuarto. Esta variable se construirá del siguiente modo:

Teniendo en cuenta que, además de los 40 minutos (2400 segundos) de duración reglamentaria que tiene cada uno de los dos periodos en qué se divide un partido de rugby, suele existir un tiempo de descuento, dividiremos cada uno de ellos en cuartos y el tiempo restante (también para cada periodo) lo consideraremos de descuento.

Periodización de la variable cuarto	Duración
Primer cuarto del primer tiempo	De 0 a 599 segundos
Segundo cuarto del primer tiempo	De 600 a 1199 segundos
Tercer cuarto del primer tiempo	De 1200 a 1799 segundos
Cuarto cuarto del primer tiempo	De 1800 a 2399 segundos
Descuento del primer tiempo ( $t_{d1}$ )	De 2400 segundos a $2400 + t_{d1}$ segundos
Primer cuarto del segundo tiempo	De $2400 + t_{d1}$ a $2400 + t_{d1} + 599$ segundos
Segundo cuarto del segundo tiempo	De $2400 + t_{d1} + 599$ segundos a $2400 + t_{d1} + 1199$ segundos
Tercer cuarto del segundo tiempo	De $2400 + t_{d1} + 1199$ segundos a $2400 + t_{d1} + 1799$ segundos
Cuarto cuarto del segundo tiempo	De $2400 + t_{d1} + 1799$ segundos a $2400 + t_{d1} + 2399$ segundos
Descuento del segundo tiempo ( $t_{d2}$ )	De $2400 + t_{d1} + 2399$ segundos a $2400 + t_{d1} + 2399 + t_{d2}$ segundos

De esta forma podremos calcular, en función de los parámetros indicados en la tabla precedente las periodizaciones de la variable cuarto en cada uno de los partidos objeto de análisis.

En función de las periodizaciones descritas anteriormente, definimos la variable Cuarto:

Nombre	Tipo	Niveles
Cuarto	Cualitativa Escala ordinal	Primer cuarto, primer tiempo Segundo cuarto, primer tiempo Tercer cuarto, primer tiempo Cuarto cuarto, primer tiempo Descuento primer tiempo Primer cuarto, segundo tiempo Segundo cuarto, segundo tiempo Tercer cuarto, segundo tiempo Cuarto cuarto, segundo tiempo Descuento segundo tiempo

Además de esta variable de agrupación, utilizaremos para el análisis en función del tiempo la variable Elemento de estructura funcional.

Nombre	Tipo	Niveles
Elementos de estructura funcional	Cualitativa Escala nominal	Juego al pie, juego a la mano, maul, ruck, touche, mele.

### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas y porcentaje acumulado para la variable Cuarto.
- 2º.- La realización del gráfico de áreas (porcentaje acumulado) de la variable Cuarto.
- 3º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Cuarto.
- 4º.- La realización del gráfico de barras de la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Cuarto.

### III.5.11.- Utilización de los elementos de estructura funcional en relación al resultado (objetivo 4.11).

Para poder analizar las variaciones en el uso de los elementos de estructura funcional en relación al estado del marcador necesitamos conocer las situaciones de ventaja, empate y desventaja en el marcador que se producen a lo largo de un partido. Para ello generaremos las variables Diferencia de puntos y Situación en el marcador. La primera surgirá de la diferencia entre la puntuación del equipo analizado y la del equipo rival en cada uno de los casos. La segunda valorará la diferencia positiva como ventaja, la diferencia negativa como desventaja y la ausencia de diferencia como empate.

Nombre	Tipo	Niveles
Diferencia de puntos	Cuantitativa discreta Escala de razón	Números enteros
Situación en el marcador	Cualitativa Escala ordinal	Ventaja, empate y desventaja

Además de esta variable de agrupación, utilizaremos para el análisis en función del resultado la variable Elemento de estructura funcional.

Nombre	Tipo	Niveles
Elementos de estructura funcional	Cualitativa Escala nominal	Juego al pie, juego a la mano, maul, ruck, touche, mele.

#### Diseño estadístico.

Una vez establecidas las variables de estudio, y realizadas las observaciones, interesa:

- 1º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas y porcentaje acumulado para la variable Situación en el marcador.
- 2º.- La realización del gráfico de barras de la variable Situación en el marcador.
- 3º.- La presentación de la tabla de frecuencias absolutas y relativas para la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Situación en el marcador.



- 4°.- La realización del gráfico de barras de la variable Elemento de estructura funcional en cada uno de los niveles de la variable de agrupación Situación en el marcador.
-



---

## **IV.- Resultados**

---





## IV.- Resultados.

La exposición de resultados consistió en la puesta en práctica de la herramienta observacional realizada para el análisis de la línea de delantera en rugby. El objeto de este capítulo era mostrar la utilidad descriptiva de la herramienta, por lo que fue necesario la elección de una muestra de partidos, de suficiente tamaño para que existan variaciones tanto en la formación del equipo como en la dirección técnica. De esta forma, los resultados obtenidos desvelaron las intenciones de juego y los patrones de comportamiento funcional que perviven y caracterizan la forma de entender el juego del rugby de toda una cultura.

### IV.1.- La recuperación de móvil.

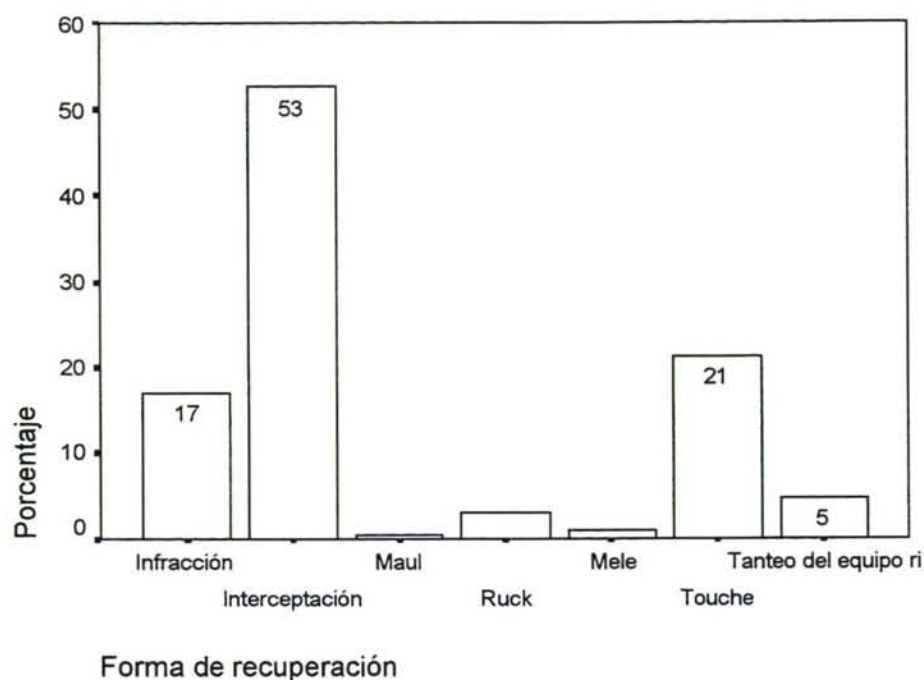
#### IV.1.1.- Formas de recuperación.

La forma de recuperación del móvil más habitual es la interceptación del mismo al equipo rival (52,6%), las recuperaciones mediante touche representan el 21,4% y por infracción del equipo rival el 17,1%. Estas tres situaciones sobrepasan el 90% de las situaciones de recuperación. De esta forma vemos que otros elementos como el maul, el ruck, la mele o los tantos del equipo rival pierden importancia en este apartado (ver tabla y gráfico IV.1.).

**Tabla IV.1.- Frecuencia de formas de recuperación del móvil**

		Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Infracción	40	17,1	17,1
	Interceptación	123	52,6	69,7
	Maul	1	,4	70,1
	Ruck	7	3,0	73,1
	Mele	2	,9	73,9
	Touche	50	21,4	95,3
	Tanteo del equipo rival	11	4,7	100,0
	Total	234	100,0	

Gráfico IV.1.- Formas de recuperación



#### IV.1.2.- Ocupación del espacio, lugares de recuperación.

En cuanto a los lugares donde tiene lugar la recuperación del móvil, el análisis de frecuencias desvela los siguientes resultados (según criterios de división de zonas y establecimiento de grupos, material y métodos pp176):

Zonas de recuperación

0,9%	6,4%	12,8%	5,1%	6,8%	5,6%	0,4%	0,0%
1,7%	8,5%	6,8%	7,7%	1,7%	1,7%	1,7%	0,4%
0,4%	6,4%	7,3%	3,8%	2,6%	4,7%	0,9%	0,9%



## IV.2.- Elementos de estructura funcional o acciones de juego desarrolladas con posesión de móvil.

En este apartado nos interesa ofrecer, tanto una visión conjunta de los elementos de estructura funcional, como la descripción detallada de cada uno de ellos.

### IV.2.1.- Tratados de forma conjunta.

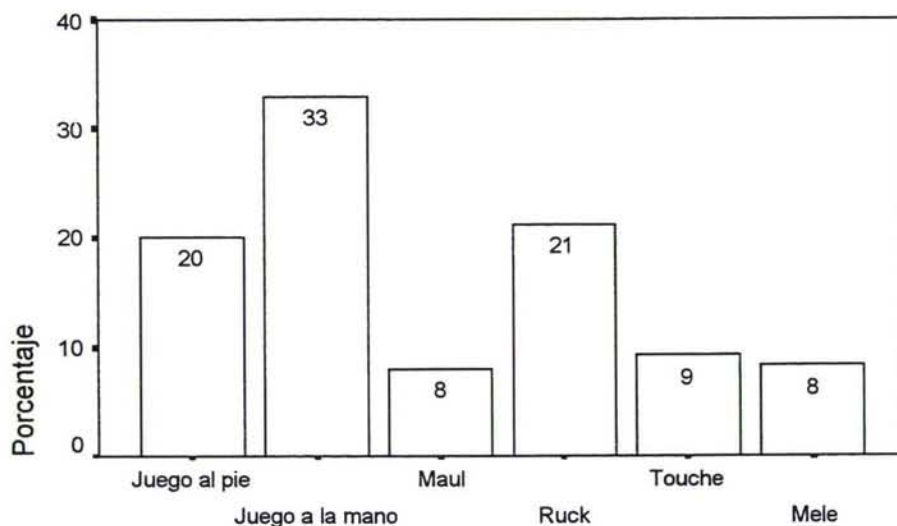
#### IV.2.1.1.- Utilización de los elementos de estructura funcional.

El elemento de estructura funcional más utilizado es el juego a la mano (33%). También destacamos la importancia del ruck (21,3%) y del juego al pie (20,1%). Mediante los tres elementos de estructura funcional citados obtenemos aproximadamente las 3/4 partes de las acciones iniciadas por el equipo observado (tabla y gráfico IV.2).

**Tabla IV.2.- Frecuencia de elementos de estructura funcional**

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	Juego al pie	143	20,1
	Juego a la mano	234	33,0
	Maul	57	8,0
	Ruck	151	21,3
	Touche	66	9,3
	Mele	59	8,3
	Total	710	100,0
Total		710	

**Gráfico IV.2.- Utilización de los elementos de estructura funcional**



Elementos de estructura funcional

#### IV.2.1.2.- Ocupación del espacio, lugares de inicio de jugada.

En cuanto a los lugares donde se inician las jugadas, el análisis de frecuencias desvela los siguientes resultados (según criterios de división de zonas y establecimiento de grupos, material y métodos pp 176):

**Zonas de inicio de jugada**

0,7%	4,5%	6,3%	4,8%	4,2%	6,3%	1,4%	0,8%
0,7%	8,0%	8,6%	7,2%	7,9%	6,3%	4,4%	1,4%
0,6%	3,5%	5,8%	3,5%	2,5%	6,1%	2,5%	1,5%

#### IV.2.1.3.- Ocupación del espacio, lugares de final de jugada.

En cuanto a los lugares donde finalizan las jugadas, el análisis de frecuencia muestra los siguientes resultados (según criterios de división de zonas y establecimiento de grupos, material y métodos pp 176):

**Zonas de finalización de jugada**

0,4%	2,5%	4,8%	4,2%	4,6%	7,9%	2,5%	1,1%
0,3%	4,5%	6,8%	4,6%	8,9%	7,2%	6,5%	1,7%
0,6%	2,3%	5,2%	3,5%	2,8%	7,0%	3,7%	2,0%

#### IV.2.1.4.- Elemento de estructura funcional derivado.

Los resultados indican que un 33,2% de los elementos de estructura funcional derivan en la pérdida de la posesión del móvil (tabla IV.3).

**Tabla IV.3.-Elemento de estructura funcional derivado  
(frecuencias)**

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	Pérdida de balón	236	33,2
	Otro elemento de estructura funcional	474	66,8
	Total	710	100,0

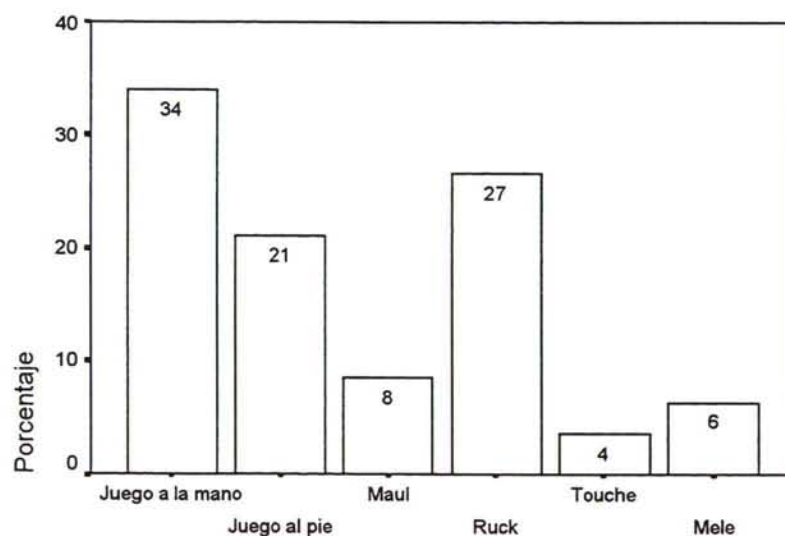
El 66,8% de los elementos de estructura funcional derivan en otro elemento denominado derivado. El más importante es el juego a la mano (34%), seguido por el ruck (26,6%) y el juego al pie (21,1%). El resto de los elementos derivan con menor frecuencia (Tabla y gráfico IV.4).



Tabla IV.4.- Elemento de estructura funcional derivado

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	Juego a la mano	161	34,0
	Juego al pie	100	21,1
	Maul	40	8,4
	Ruck	126	26,6
	Touche	17	3,6
	Mele	30	6,3
	Total	474	100,0
Total		474	

Gráfico IV.4.- Estructura funcional derivada



Elemento de estructura funcional derivado

## IV.2.2.- Tratados de forma individual.

A continuación realizamos la exposición de resultados de cada uno de los elementos de estructura funcional estudiados.

### IV.2.2.1.- Juego al pie.

Nos interesa exponer quienes son los jugadores que inician el juego al pie y en que lugares patean, hacia donde patean y cual es el resultado de tal acción.

#### IV.2.2.1.1.- Jugadores que patean.

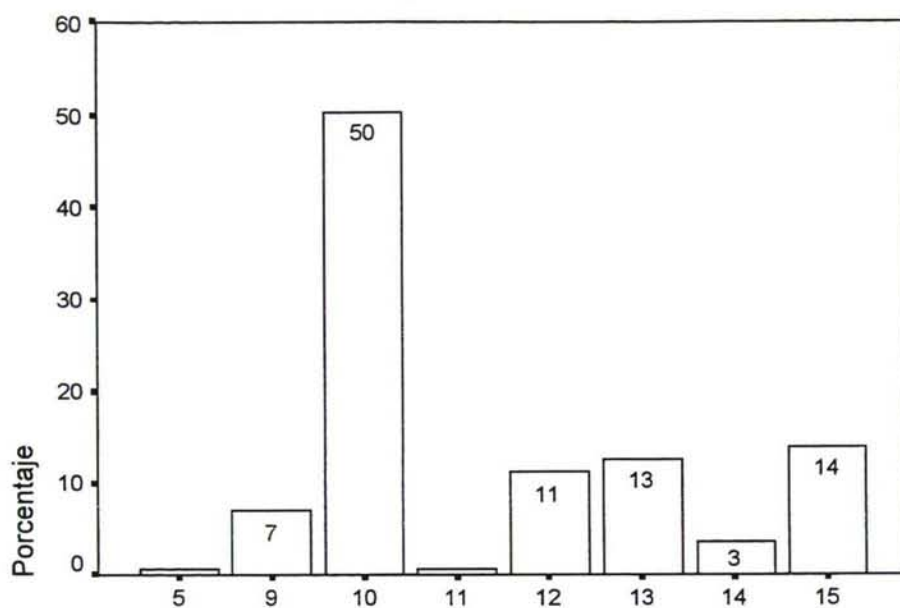
El jugador número 10, realiza más del 50% de las acciones de juego al pie del equipo. Destacamos también la labor en este sentido de los dorsales 15, 13 y 12 (tabla y gráfico IV.5.)

**Tabla IV.5.- Número del jugador que patea<sup>a</sup>**

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	5	1	,7
	9	10	7,0
	10	72	50,3
	11	1	,7
	12	16	11,2
	13	18	12,6
	14	5	3,5
	15	20	14,0
	Total	143	100,0
Total		143	

a. Elementos de estructura funcional =  
Juego al pie

Gráfico IV.5.- Jugador que patea



Número del jugador que inicia el juego al pie

#### IV.2.2.1.2.- Ocupación del espacio, lugares en los que se patea.

En cuanto a los lugares donde se patea el balón, el análisis de frecuencias desvela los siguientes resultados (según criterios de división de zonas y establecimiento de grupos, material y métodos pp 176):

Zonas de inicio del juego al pie

2,1 %	5,6%	5,6%	0,7%	0,7%	0,7%	0,7%	0,0%
0,7%	18,2%	8,4%	17,5%	7,0%	6,3%	2,1%	0,0%
0,7%	8,4%	3,5%	3,5%	1,4%	5,6%	0,0%	0,0%



#### IV.2.2.1.3.- Ocupación del espacio, lugares de final de jugada.

En cuanto a los lugares donde finaliza el juego al pie, el análisis de frecuencia muestra los siguientes resultados (según criterios de división de zonas y establecimiento de grupos, material y métodos pp 176):

**Zonas de caída del balón pateado**

0,0%	0,0%	6,3%	4,2%	9,8%	11,9%	6,3%	0,7%
0,0%	0,0%	0,0%	1,4%	2,8%	2,8%	7,0%	2,8%
0,0%	2,1%	7,0%	2,8%	3,5%	9,8%	7,7%	1,4%

#### IV.2.2.1.4.- Resultado final del juego al pie y elemento de estructura funcional derivado.

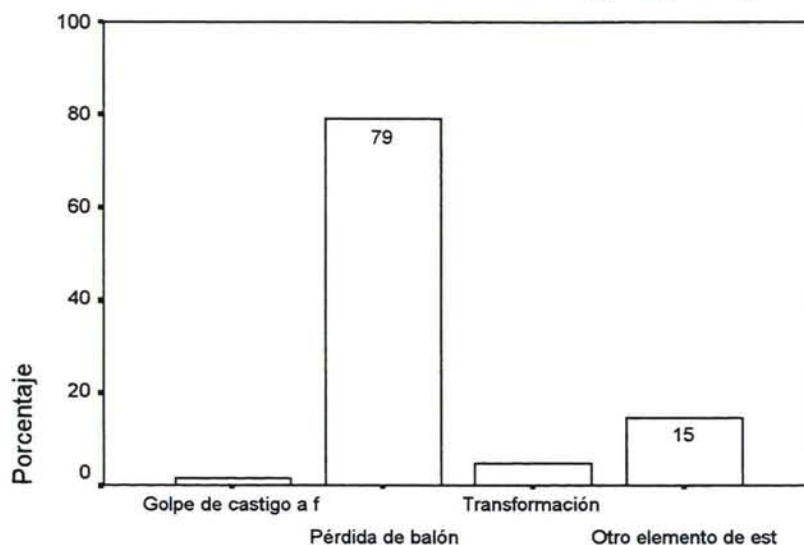
Los resultados indican que un 79% de los intentos de juego al pie terminan con la pérdida de la posesión del móvil, el 4,9% son transformaciones, el 1,4% se obtiene un golpe de castigo a favor y el 14,7% se comienza otro elemento de estructura funcional (tabla y gráfico IV.6).

**Tabla IV.6.- Resultado final de los elementos de estructura funcional**

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	Golpe de castigo a favor	2	1,4
	Pérdida de balón	113	79,0
	Transformación	7	4,9
	Otro elemento de estructura funcional	21	14,7
	Total	143	100,0
Total		143	

a. Elementos de estructura funcional = Juego al pie

Gráfico IV.6.- Resultado final, juego al pie



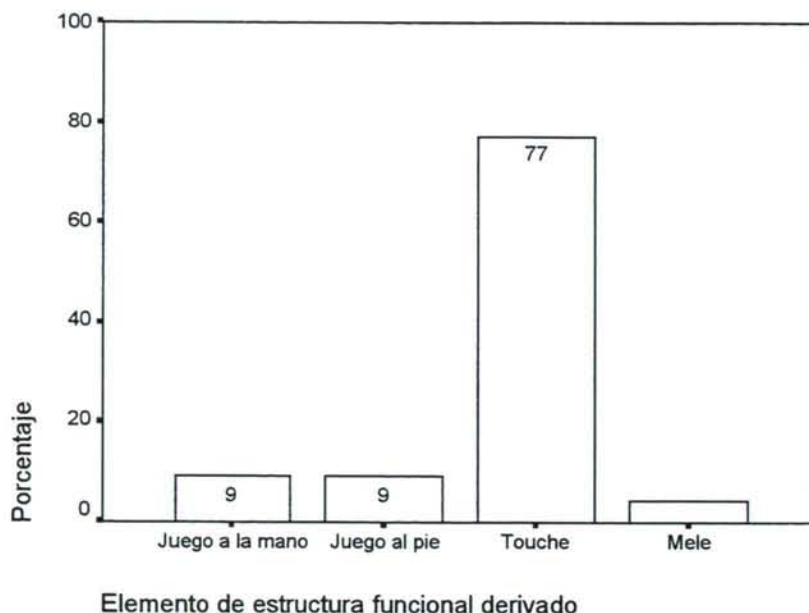
Resultado final de los elementos de estructura funcional

El 14,7% de los elementos de estructura funcional derivan en otro elemento de estructura funcional. Lo más destacable es que el 77,3% de las veces que se pateo se origina una touche. Cuando el móvil no sale del terreno de juego se inicia el juego a la mano (9,1%), otra vez el juego al pie (9,1%) o la mele (4,5%), (ver tabla y gráfico IV.7).

Tabla IV.7.- Elemento de estructura funcional derivado

		Frecuencia	Porcentaje válido
Válidos	Juego a la mano	2	9,1
	Juego al pie	2	9,1
	Touche	17	77,3
	Mele	1	4,5
	Total	22	100,0
Total		22	

Gráfico IV.7.- Estructura funcional derivada



#### IV.2.2.2.- Juego a la mano.

Nos interesa conocer que jugadores inician el juego a la mano, en que lugares del campo se inicia éste y donde finaliza, así como la manera de finalización de éste elemento de la estructura funcional.

##### IV.2.2.2.1.- Jugadores que inician el juego a la mano.

El jugador número 9 realiza el 54,9% de las acciones de juego a la mano del equipo, muy destacado sobre el resto de jugadores (tabla y gráfico IV.8).